MAGAZINE
31
AGU 2016
KIZNAIVER
GUP DER FILM
UNDER THE DOG
SCROLL DOWN COMICS
LIVETUNE+
RAZER GEAR
CLOSERS
FENOMENA POKEMON GO
ROAD TO KAORI EXPO
Love Live! Sunshine

Cover

Edisi sebelumnya

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

KLIK/TAP
SIMBOL
PLUS

+

*Untuk pengguna Adobe Reader

EDITORIAL

Dirgahayu Republik Indonesia

Republik Indonesia sudah memasuki tahun ke-71 setelah proklamasi kemerdekaan. Meski dalam perjalanannya tidak selalu mulus, bahkan akhir-akhir banyak kejadian yang bisa membuat tepuk jidat. Namun jangan lupakan juga bahwa masih banyak kejadian positif yang terjadi di republik ini.

Baru-baru ini Indonesia memenangkan World Cosplay Summit, lomba cosplay tingkat internasional. Lalu makin menjamurnya acara pop culture. Yang telah terlaksana dalam waktu dekat antara lain Comifuro 7, Popcon Asia dan Road to Kaori Expo. Memang kebanyakan terlihat diadakan di wilayah Jawa Barat dan sekitarnya. Namun sebetulnya beberapa daerah lain juga ada yang mengadakan meski skalanya tidak besar. Sayangnya acara pop culture di daerah ini kadang kurang mendapat publikasi di media sehingga tidak banyak diketahui publik. Semoga kedepannya para penggagas acara pop culture memiliki strategi yang jitu agar acaranya lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas.

Pada AMH Magz edisi kali ini mengulas salah satu anime fenomenal season lalu. Dengan animasi dan artwork yang memanjakan mata, tapi kualitas cerita langsung terjun bebas setelah kemunculan Justin Biba. Ada juga anime yang bisa menyebabkan diabetes moelitus. Movie GuP yang telah saya tunggu sejak November tahun lalu akhirnya juga bisa ditonton. Komik karya circle Scroll Down Comics tak luput dari pembahasan. Masih banyak lagi pembahasan yang mungkin bakal membosankan kalau disebutkan satu persatu di sini. Silahkan membaca daftar isi untuk lengkapnya. Jangan lupa judul pada daftar isi bisa diklik untuk menuju langsung ke rubrik. Sedangkan nomor halaman yang ada di pojok bawah bila diklik bisa membawa langsung ke halaman daftar isi. Fitur yang paling saya sukai, sudah ada sejak AMH Magz edisi kedua.

Mungkin sejumlah pembaca di sini ada yang penasaran kenapa beberapa anime yang dianggap populer atau ramai diperbincangkan malah tidak mendapat review, misalnya Re:Zero atau One Punch Man. Salah satu faktornya adalah peran kontributor. Kalau kontributor memang tidak ada yang berminat mengulas, kami tidak bisa memaksa. Analoginya, bila ada orang yang dari awal tidak berminat makan sayuran kalau dipaksa suruh makan sayur lalu disuruh menulis kesan-kesannya, hasilnya tidak akan maksimal. Bisa jadi yang tertulis malah banyak hal yang tidak enak dari sayur tersebut.

Oke sudah cukup tentang sayurnya. Selamat membaca.

-omega8719-

ilustrasi : pack

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di randomcircle.wordpress.com.

SCOPEDOG0097
Penggemar Touhou, Votoms, LoveLive, SRW, dan segala anime genre sci-fi, mecha, military. Kini tengah belajar bahasa Korea dan mengajar bahasa Jepang.

OTAKU_INSIDER
4choner wannabe who fucked up so hard IRL, hobi bermalas--malasan dan ngarang bebas.

IKARIFSEIEI
Pernah menulis untuk sebuah majalah musik dan portal berita Jejepangan, dan kini mengasuh siaran radio Jejepangan. Cek blog dia di repsychoo.wordpress.com.

TED KESGAR
Pengamat moe Indonesia. Moe bisa dikukur dengan data.

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Watashi ga Motete Dousunda

10/2016

Kae Serinuma adalah seorang fujoshi. Saat empat pria tampan meminta untuk menjadi kekasih, dia tak begitu tertarik. Dia lebih ingin melihat empat pria tampan tersebut saling kencan.

Sangatsu no Lion

10/2016

Ini adalah kisah perjalanan manis dan pahitnya hidup Rei Kiriyama dalam menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya.

Brave Witches

10/2016

Spin-off dari serial Strike Witches yang mengisahkan 502nd Joint Fighter Wing, dengan julukan Brave Witches.

Shuumatsu no Izetta

10/2016

Kisang awal mula perang dunia kedua namun dipelintir dalam latar dunia fantasi.

Time Bokan 24

10/2016

Sebuah reboot dari serial klasik produksi studio Tatsunoko. Kisah tentang penjelajah waktu.

Mahou Shoujo Ikusei Keikaku

10/2016

Salah satu distrik mengalami krisis magical energy sehingga harus mengurangi jumlah mahou shoujo hingga setengah. Enam belas mahou shoujo berusaha bertahan hidup akibat krisis ini.

Key Visual Occultic;Nine

Ini adalah seri light novel yang dipublikasikan oleh MAGES. Dibuat oleh Chiyomaru Sakura yang pernah terlibat dalam produksi Steins;Gate. Juga akan diadaptasi menjadi VN. Visual anime adaptasi baru-baru ini juga ditampilkan di situs resmi. Staff juga sudah mengumumkan adaptasi anime akan tayang pada Oktober tahun ini. Beberapa seiyuu yang terlibat antara lain Yuki Kaji, Ayane Sakura, Mamiko Noto, Miyuki Sawashiro, Shizuka Itou, Hitomi Yoshida, Kaito Ishikawa, Tetsuya Kakihara dan Kishou Taniyama.

Dikisahkan 9 individu yang terhubung dengan sebuah blog Occult. Mereka menyelidiki berbagai kejadian mistis yang bisa jadi mengubah persepsi terhadap dunia saat ini.

elDLIVE

Studio Pierrot membuka website untuk anime adaptasi dari manga karya Akira Amano, elDlive. Anime ini direncakan tayang pada Januari 2017.

Mengisahkan Chuta Kokonese yang tidak punya teman, terlihat sering bergumam sendiri. Dia berbincang-bincang dengan suara yang terdengar di kepalanya.
Ini bukan berarti Kokonose menderita kelainan jiwa. Tak diketahui oleh orang lain, ada alien yang hidup dalam tubuhnya. Kenapa alien tersebut hidup dalam tubuh Kokonese? Apa yang hendak dia lakukan? Pelan-pelan akan dijawab dalam seri ini.

Manga sudah terbit sejak tahun 2013. Tak lama lagi akan rilis volume keenam.

Macross Delta Scramble

Game Macross Delta Scramble akan hadir di PSV pada 20 Oktober. Game ini adalah flight action berdasarkan serial anime Macross Delta. Dikerjakan oleh developer Artdink, akan menyajikan kisah dari anime hingga episode ke-13. Juga tersedia Extra Mission yang menyertakan beberapa karakter Macross sebelumnya. Tak hanya itu, lagu-lagu hits Macross juga akan berdendang.

click to play

Figure Cardcaptor Sakura oleh GSC

Gold Smile Company akan merilis PVC figurine skala 1/7 berdasarkan artwork terbaru CLAMP dari serial Cardcaptor Sakura. Manga seri ini baru-baru dilanjutkan sebagai perayaan ulang tahun. PVC ini bisa di pre-order hingga 7 September 2016. Dengan tinggi figure sekitar 450 mm, Sakura akan dilepas seharga ¥25.000 atau sekitar Rp 2.400.000. Juga tersedia versi lebih kecil dan sederhana setinggi 270 mm yang dijual seharga ¥14.000 atau sekitar Rp 1.300.000. PVC ini direncanakan rilis pada Juni 2017. Masih lama karena tingkat kerumitan dari figurine.

Anime Adaptasi Masamune-kun no Revenge

Penerbit Ichijinsha menyatakan Masamune-kun no Revenge karya Hazuki Takeoka diadaptasi menjadi anime. Mengisahkan Makabe Masamune yang saat kecil selalu di jadikan bahan cemoohan oleh Adagaki Aki karena kelebihan berat badan. Bertekad untuk membalas dendam, dia melalui serangkaian latihan untuk mengubah dirinya. Hingga akhirnya dia menjadi orang yang berbeda dengan saat masih anak-anak. Dia menjadi populer, nilai-nilai yang bagus dan kemampuan olahraga yang bagus. Dia akhirnya transfer ke sekolah Aki untuk menjalankan rencana balas dendamnya. Penasaran dengan kelanjutannya? Bisa menunggu animenya tayang atau membaca review manga yang sudah diulas dalam AMH Magz vol 14.

Patlabor Reboot

Ini adalah judul anime yang dibuat untuk Animator Expo. Sebuah remake dari judul klasik, dulu pernah tayang di Indonesia, Patlabor. Sayangnya ini hanyalah animasi pendek. Cuma 10 menit dan tayang perdana di bioskop pada Oktober 2017. Studio Khara yang menangani anime ini.

Girlish Number

Franchise baru ini adalah proyek multimedia yang akan rilis sebagai LN, manga dan anime. Mengisahkan tentang seorang perempuan muda yang bekerja di bisnis pengisi suara alias seiyuu. Untuk anime akan diproduksi oleh studio Diomedea yang sebelumnya pernah menangani Kancolle, Mondaiji, Noucome dan masih banyak lagi. Akan tayang pada Oktober 2016.Sedangkan LN akan ditulis oleh Wataru Watari, diilustrasikan oleh QP:flapper dan Yamcha. Diserialisasikan pada majalah Dengeki G's. Yuuki Domoto akan mengurusi versi manga, terbit di Dengeki Comic. Sepertinya proyek yang cukup besar dari ASCII Media Works.

Lostorage incited WIXOSS

Franchise anime yang dibuat untuk memperkenalkan TCG baru akan berlanjut ke seri baru. Lostorage incited WIXOSS dipromosikan dengan tag line yang berarti, "Harga yang dibayar kali ini adalah ... memori." Dua tokoh utama baru yang diperkenalkan bernama Suzuko Homura (VA : Chinami Hatsumoto) dan Chinatsu Morikawa (VA : Yuka Iguchi). Beberapa seiyuu lain yang ikut terlibat antara lain Shizuka Itou, Hisako Kanemoto, Shiori Izawa, Yurika Kubo, Yuichi Nakamura. Seri baru WIXOSS direncanakan tayang pada Oktober 2016. Yuka Iguchi juga akan menyanyikan lagu OP berjudul Lostorage. CD single rilis pada 26 Oktober. Sedangkan lagu ending kembali dinyanyikan oleh Cyua.

Mahou Shoujo Nante Mouiidesukara.

Serial anime pendek 7 menitan adaptasi dari manga komedi karya Sui Futami yang sedikit gaje, akan mendapatkan season kedua. Mengisahkan Yuzuka Hanami yang menjadi mahou shoujo. Tapi karena kostumnya adalah baju renang, dia menjadi enggan dan berniat ingin berhenti saja. Di seri ini bahkan tidak ada musuh yang dilawan meskipun temanya dalah mahou shoujo. Tujuan kisah dalam anime ini tampaknya cuma untuk menampilkan keseharian gadis SMP sebagai mahou shoujo dalam *swimsuit*. Akan tayang pada musim gugur tahun ini.

Suzuki Mimori Mengisi Suara Angry Birds Movie

Movie Angry Birds akan dirilis pada 1 Oktober di Jepang. Salah satu seiyuu yang mendapat peran sebagai dubber dari Stella Pink Bird adalah Suzuki Mimori. Dia lebih dikenal sebagai seiyuu dari Umi Sonoda, angguta µ's. Andai yang mengisi suara adalah Uchida Aya mungkin bisa jadi bahan lelucon. Karena dia lah pengisi suara dari Kotori, nama yang berarti burung kecil.

Angry Bird Movie adalah animasi CG produksi Sony Picture Imageworks bekerja sama dengan Rovio Animation. Sudah rilis sejak 20 Mei. Berbeda dengan game-nya yang sukses berat di platform iOS dan Android, movie ini hanya mendapat respon biasa saja.

Kochikame Crossover

Sebagai perayaan 40 tahun Osamu Akimoto berkiprah sebagai manga-ka, Kochikame akan mendapat novel crossover dengan beberapa judul antara lain Girls Und Panzer, Cheer Boys! dan Osomatsu-san. Novel ini akan mulai terbit pada 17 September dijual dengan harga ¥1600 atau sekitar Rp 150.000.

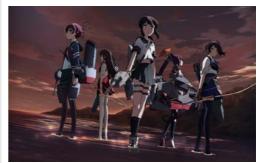
Strike The Blood OVA

Sebuah OVA baru Strike The Blood akan dibuat. Mengadaptasi LN volume ke 9, "Black Sword Shaman." OVA ini direncanakan akan dibuat sebanyak 8 episode yang dibagi dalam 4 volume. Rilis langsung di DVD dan BD pada 23 November, 21 Desember, 29 Maret dan 26 April.

Stella no Mahou

Anime adaptasi dari manga 4koma komedi karya Cloba U, terbit di Manga Time Kirara Max siap mengudara pada Oktober 2017. Digarap oleh Silver Link., menceritakan sekelompok siswi SMA yang berusaha membuat pixel art doujin game. Beberapa seiyuu yang terlibat dalam anime ini antara lain Ari Ozawa, Rie Murakawa, Maria Naganawa, Aoi Yuki dan Ryoko Maekawa.

Classicaloids

Kanae dan Sosuke berusaha mempopulerkan kota mereka melalui musik. Suatu hari "Classicaloids" Beethoven dan Mozart muncul dihadapan mereka. Mereka memainkan "mujik", musik dengan kekuatan *magic*. Kini hari-hari mereka tak pernah sama. Anime *battle comedy* produksi Sunrise ini siap tayang pada Oktober 2017.

Kancolle Movie Tayang 26 November

Munculnya *visual key* baru movie Kancolle juga dibarengi pengumuman tanggal tayang di bioskop yaitu 26 November 2016. Sayangnya masih belum ada bocoran sinopsis movie ini akan mengisahkan apa. Selain itu proyek season kedua juga masih berlanjut, meski belum diumumkan tayang kapan.

NUSAIMOE
INDONESIAN MOE MASCOT LEAGUE

WEEK 16-26

KLASEMEN SEMENTARA
CEMPAKA
Week 26

Tim	Maskot	Poin
Figure Photo Studio	Nero Jeevas	36
Nippon Club	Nishi	36
Neko Airsoft Team	Koshka	36
Squash Alternative Works	Altea	33
Light Novel Indonesia Evo.	Leina Navael	30
Lullaby Winds Shop	Lullaby	27
Gorengans Comic	Ika	21
JCRC20	Adistia Etsuko	19
MataMoe	Ayashima Tamoe	18
Dango Kyoudai	Hana	16
Reverie Visual Work	Erie	12
Oricon ISI Yogyakarta	Rico Shirane	9
Doujin Dalam Botol	Hanako Nyao	9
Rimawarna	Rima Sekar	6
Doujin Dalam Botol	Paulina Verigoed	3
Rimawarna	Warna Sekar	0

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-16
Divisi Kamboja dan Melati Semakin Panas

Menjelang jeda libur sepekan, beberapa maskot papan atas sukses meraih kemenangan pada week #16 Nusaimoe yang digelar mulai Sabtu (14/5) hingga Jum'at (20/5) sekaligus mengamankan posisi masing-masing di empat besar klasemen sementara.

Setelah 15 minggu tanpa sekalipun terkalahkan, akhirnya Wee-chan (Wibu Cloth) harus tumbang di tangan Castella (Sekiranun Circle) dengan skor meyakinkan 63-37. Meskipun harus kalah, Wee-chan masih menguasai posisi puncak klasemen Divisi Melati sekaligus top scorer Nusaimoe dengan skor 593. Sementara itu, kemenangan 57-43 Cubsy (NextHeaven Circle) atas Viarinne Melodia (Vesuvia Circle) membuat persaingan di posisi empat besar Divisi Melati semakin seru; Wee-chan, Castella, Cubsy, dan Zuella (Arteza Sketzuela) sama-sama meraih 21 poin, diikuti Tedasu-nyan (The Dark Squad) yang mengintip di posisi lima dengan raihan 18 poin.

Di Divisi Kamboja, Tea (Graffi Tea) berhasil mengamankan posisi puncak klasemen usai mengalahkan Argi (UGM Art Community) dengan skor 63-37, sedangkan Deco (Artelier) sukses menang 72-28 atas Sora Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar). Hasil ini membuat persaingan empat besar Divisi Kamboja semakin sengit; selain Tea yang masih mencatatkan rekor 100% dan Akane Itazaki (Ita Indonesia) yang mengumpulkan 19 poin, terdapat empat maskot yang sama-sama meraih 18 poin: Mochi (Sushi Roll Bali), Emi Hoshino (Wikiba Asia), Argi, dan Deco.

Sementara itu, hasil tipis 51-49 terjadi pada dua dari empat pertandingan Divisi Kenanga. Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia) berhasil mengakhiri rekor 100% Eca (Design and Art) dengan kemenangan 51-49 sekaligus menguasai puncak klasemen dengan rekor 100% menang dari delapan laga, sedangkan SYNTHIA (crafTUNER) berhasil meraih kemenangan dengan skor serupa atas Akine (Akineko Creative Works). Hasil ini membuat posisi empat klasemen sementara menjadi rebutan antara tiga maskot yang sama-sama meraih 18 poin, yaitu Hibi (Handband Studios), Flo (Sekiranun Circle), dan SYNTHIA.

Pada laga lainnya di Divisi Cempaka, Altea (Squash Alternative Works) sukses menyalip Koshka (Neko Team) di posisi tiga klasemen sementara berkat kemenangan 79-21 atas Warna Sekar (Rimawarna). Posisi empat besar Divisi Cempaka dipastikan aman hingga tiga minggu ke depan lantaran Lullaby (Lullaby Winds Shop) dan Ayashima Tamoe (MataMoe) berjarak dua kemenangan di posisi lima dan enam. (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-17
Mochi-Deco Berbagi Poin

Mochi (Sushi Roll Bali) dan Deco (Artelier) harus puas berbagi satu angka pada lanjutan Nusaimoe week #17 yang digelar mulai Sabtu (28/5) hingga Jum'at (3/6). Derby kacamata sendiri memang sudah diprediksi akan menjadi pertandingan yang sangat sengit. Hasil ini membuat keduanya terancam disusul oleh Argi (UGM Art Community) dan Riho (AMH Magz) yang baru akan bertanding di week #18 dan terpaut masing-masing 1 dan 3 poin. Sementara itu, Emi Hoshino (Wikiba Asia) sukses menang 68-32 atas Lulu

(Spring Roll Circle) untuk terus menempel ketat Akane Itazaki (Ita Indonesia) yang berada di posisi dua klasemen sementara Divisi Kamboja..

Sementara itu, Ponra-chan (PON Radio) berhasil memberi kejutan usai mengalahkan Gia (GwiGwi) dengan skor tipis 51-49. Hasil ini membuat Gia harus rela ditinggalkan oleh Hitomi Midorikawa (Kameko.bdg), yang berhasil menang 80-20 atas Aya Ayano (Puramo Figu). Bersama dengan Gretchen Griswalde (Suramu Kyoudan), yang kalah 39-61 atas Naomi (Naonimation), Aya dan Gretchen harus rela mengubur mimpi lolos ke empat besar klasemen setelah secara matematis sudah tidak mungkin lagi menyusul kuartet maskot Wee-chan (Wibu Cloth), Castella (Sekiranun Circle), Cubsy (NextHeaven Circle), dan Zuella (Arteza Sketzuela) dengan jarak 21 poin dan hanya maksimal 18 poin dari 6 pertandingan tersisa.

Di Divisi Cempaka, Nero Jeevas (Figure Photo Studio) terus memimpin Divisi Cempaka dengan rekor sempurna 100% setelah menang atas mantan teman satu stand Comifuro, Hana (Dango Kyoudai), dengan skor 63-37. Sementara itu, Lullaby (Lullaby Winds Shop) dan Leina Navael (Indonesian Light Novel) masih membayangi posisi empat besar usai menang masing-masing 61-39 atas Ika (Gorengans Comic) dan 59-41 atas Hanako Nyao (Doujin Dalam Botol).

Hibi (Handband Studios) berhasil keluar dari rentetan dua kekalahan beruntun usai menang 66-34 atas Nene (Neko NoTe - Circle), sekaligus membawanya duduk di posisi dua klasemen sementara Divisi Kenanga. Sementara itu, Flo (Sekiranun Circle) menyamai perolehan poin Eca (Design and Art) dan Si Kaori (KAORI Nusantara) setelah menumbangkan Popia (OPPAI MAGZ) dengan skor 70-30, meskipun keduanya sendiri baru akan melakoni pertandingan kesembilannya di week #18. (**Ted Kesgar**)

KLASEMEN SEMENTARA

KAMBOJA
Week 26

Tim	Maskot	Poin
GraffiTea	Tea	36
Wikiba Asia	Emi Hoshino	33
AMH Magz	Riho	31
Ita Indonesia	Akane Itazaki	31
Sushi Roll Bali	Mochi	28
UGM Art Community	Argi	27
Artelier	Deco	25
Euforia Visual Works	Eufie	24
Agnicom	Sylphid Balterossa	18
Bobotoh Wibu	Anita Radianawati	18
Otaku Sushi Ramen Bar	Yukki Otsuraba	15
Spring Roll	Lulu	9
Bandung Portal	Bunga	6
Genshiken ITB	Gen-tan	3
Otaku Sushi Ramen Bar	Sora Otsuraba	3
FIgmania	Finia	3

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-18

SYNTHIA Berhasil Curi Kemenangan

Kejutan kembali terjadi di week #18 Nusaimoe yang digelar mulai Sabtu (4/6) hingga Jum'at (10/6). Di Divisi Kenanga, Kaori (KAORI Nusantara) harus menelan kekalahan keduanya musim ini di tangan SYNTHIA (crafTUNER) dengan skor 34-66. Hasil ini membuat keduanya sama-sama meraih 21 poin dari 9 pertandingan, bersama dengan Hibi (Handband Studios) dan Flo (Sekiranun Circle). Keempatnya harus bersaing memperebutkan dua tempat tersisa di empat besar, dengan dua tempat lain sudah dikuasai oleh Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) dan Eca (Design and Art) dengan masing-masing 27 dan 24 poin.

Sementara itu, Wee-chan (Wibu Cloth) yang sempat diragukan untuk bisa bersaing dengan para maskot empat besar berhasil membungkam kritik dengan mengalahkan Zuella (Arteza Sketzuela) dengan skor 62-38. Bersama dengan Castella (Sekiranun Circle) dan Cubsy (NextHeaven Circle) yang menang 74-26 atas Tedasu-nyan (The Dark Squad) dan 85-15 atas Shitagi (Pantser), trio CCW Castella-Cubsy-Wee-chan kembali memimpin klasemen dengan 24 poin dari 9 pertandingan. Zuella sendiri harus puas berada di posisi empat dengan 21 poin.

Di Divisi Cempaka, derby kembar Rimawarna antara Rima dan Warna berakhir dengan kemenangan sang kakak Rima dengan skor telak 81-19. Meskipun Warna harus rela tersingkir dari perebutan empat besar secara matematis, kemenangan ini membuat Rima masih mungkin menyusul dengan perolehan poin maksimum 27 jika Rima tak terkalahkan hingga akhir musim nanti. Sementara itu, Altea (Squash Alternative Works) masih menjaga jarak 6 poin terhadap maskot-maskot di bawahnya usai menang 82-18 atas Rico Shirane (Oricon ISI Yogyakarta), sekaligus menyalip Koshka (Neko Team) dengan keunggulan skor.

Kemenangan telak 88-12 Riho (AMH Magz) atas Bunga (Bandung Portal) menjadi tidak berarti besar karena Argi (UGM Art Community) juga berhasil meraih kemenangan 73-27 atas Sora Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar). Argi kembali ke posisi empat klasemen dengan 21 poin dari 9 laga, sedangkan Riho menguntit di bawahnya bersama dengan Mochi (Sushi Roll Bali) dan Deco (Artelier), yang sama-sama memperoleh 19 poin. (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-19

Gia Mengejar Hitomi, Akane Kokoh di Empat Besar Klasemen

Sempat menuai rentetan hasil buruk dalam beberapa minggu terakhir, Gia (GwiGwi) akhirnya kembali ke jalur kemenangan usai mengalahkan Hitomi Midorikawa (Kameko.bdg) dengan skor 56-44, dalam laga Nusaimoe week #19 yang digelar mulai Sabtu (11/6) hingga Jum'at (17/6) kemarin. Hasil ini membuat Gia menyalip Hitomi ke posisi 5 klasemen Divisi Melati, unggul skor 10 atas Hitomi yang berada di posisi 6. Sementara itu, Aya Ayano (Puramo Figu) berhasil mencatatkan kemenangan perdananya usai menang meyakinkan 68-32 atas Gretchen Griswalde (Suramu Kyoudan).

Rentetan hasil buruk juga berhasil diakhiri Adistia Etsuko (JCRC 20 Bandung). Kalah 5 kali dalam 5 pertandingan terakhir, Adistia berhasil memutus rekor tersebut dengan mengalahkan Ika (Gorengans Comic) dengan skor tipis 51-49. Sementara itu, duet maskot Lullaby (Lullaby Winds Shop) dan Leina Navael (Indonesian Light Novel) terus menempel ketat posisi empat besar Divisi Cempaka usai masing-masing menang 74-26 atas Erie (Reverie Visual Work) dan 55-45 atas Hana (Dango Kyoudai).

Akane Itazaki (Ita Indonesia) semakin kokoh di empat besar klasemen Divisi Kamboja usai menaklukkan maskot yang juga masih mempunyai peluang besar merebut posisi empat besar, Eufie (Euforia Visual Works), dengan skor 69-31. Kemenangan Akane juga diikuti oleh Emi Hoshino (Wikiba Asia) dan Deco (Artelier) yang menang masing-masing 74-26 atas Finia (Figmania) dan 64-36 atas Gen-tan (Genshiken ITB) untuk menempel Akane dengan masing-masing 24 dan 22 poin dari 10 pertandingan.

Sementara itu, Eca (Design and Art) berhasil menyalip Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia) dan duduk di puncak klasemen usai menang 57-43 atas Nene (Neko NoTe - Circle). Si Kaori (KAORI Nusantara) akhirnya harus rela keluar dari posisi empat besar setelah 16 minggu usai disalip Flo (Sekiranun Circle), yang berhasil menang 58-42 atas Nekomon (Nekonoto. net). (**Ted Kesgar**)

KLASEMEN SEMENTARA

KENANGA
Week 26

Klub	Maskot	Poin
Jurnal Otaku Indonesia	Shimako Umigawa	36
Design & Art	Eca	33
Handband Studio	Hibi	33
Sekiranun Circle	Flo	33
KAORI Nusantara	Si Kaori	30
CrafTUNER	SYNTHIA	30
Akineko Creative Works	Akine	24
Harmonic Fall	Akina Morishita	18
Nekonoto	Nekomon	18
Mocca Comic	Momo	18
MACK Community	Mycka	12
OPPAI Magz	Popia	9
Rita	Rorirorita	9
Neko NoTe	Nene	6
RPGMakerID	Remi Dia	3
Balon Kata	Balka-chan	0

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-20

Kalahkan Shimako, Kaori Kembali ke Empat Besar

Si Kaori (KAORI Nusantara) akhirnya keluar sebagai pemenang dalam laga super big match melawan Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia), dalam laga Nusaimoe week #20 yang digelar pada Sabtu (18/6) hingga Jum'at (24/6). Meskipun tidak diunggulkan lantaran telah menelan dua kekalahan sebelumnya, Kaori berhasil mematahkan rekor 100% sempurna Shimako setelah menang dengan skor 55-45. Hasil ini membuat Kaori kembali ke posisi empat Divisi Kenanga dengan 24 poin dari 10 laga, diikuti Flo (Sekiranun Circle) dan SYNTHIA (crafTUNER); maskot terakhir berhasil mengalahkan Rita dengan skor tipis 54-46. Shimako sendiri tetap berada di posisi dua dengan 27 poin, kalah skor atas Eca (Design and Art) yang menempati posisi puncak klasemen.

Sementara itu, hasil positif juga ditorehkan Zuella (Arteza Sketzuela), yang mampu bangkit dari kekalahan di week sebelumnya dengan mengalahkan Tedasu-nyan (The Dark Squad) dengan skor 73-27. Hasil ini membuat Zuella kembali ke posisi empat klasemen sementara, menempel ketat Wee-chan (Wibu Cloth) yang harus rela tumbang di tangan Viarinne Melodia (Vesuvia Circle) dengan skor 39-61.

Di Divisi Kamboja, laga antara dua maskot pesaing empat besar Mochi (Sushi Roll Bali) dan Argi (UGM Art Community) berakhir dengan kemenangan 62-38 untuk Mochi. Meskipun menang, Mochi belum mampu menembus empat besar lantaran Riho (AMH Magz) berhasil mengalahkan Anita Radianawati Dewi (Bobotoh Wibu) dengan skor 75-25 -- sama-sama mengemas 22 poin dari 10 pertandingan, Riho unggul skor atas Mochi dan Deco (Artelier). Sementara itu, derby maskot satu grup antara Sora dan Yukki Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar) berakhir dengan kemenangan 67-33 untuk Yukki.

Altea (Squash Alternative Works) berhasil mengalahkan Nishi (Nippon Club) dengan skor 56-44 untuk membawa Dek Alti duduk di posisi dua klasemen, tepat di bawah Nero Jeevas (Figure Photo Studio) yang masih mencatatkan rekor 100% sempurna usai mengalahkan Ayashima Tamoe (MataMoe) 60-40. Sementara itu, Paulina Verigroed (Doujin Dalam Botol) berhasil mencatatkan kemenangan

perdananya atas Warna Sekar (Rimawarna) dengan skor 59-41. (**Ted Kesgar**)

KLASEMEN SEMENTARA

MELATI
Week 26

Circle	Maskot	Poin
Sekiranun Circle	Castella	36
NextHeaven	Cubsy	36
Wibu Cloth	Wee-chan	33
Arteza Sketzuela	Zuella	33
Vesuvia	Viarinne Melodia	30
GwiGwi	Gia	24
Kameko.bdg	Hitomi Midorikawa	21
Pantser	Shitagi	21
PON Radio	Ponra-chan	18
The Dark Squad	Tedasu Nyan	18
Rorirorita	Rori	15
Stargazers Atelier	Diamant Glänzen	12
Naonimation	Naomi	9
Puramo Figu	Aya Ayano	3
Gamabunta	Bun-tan	3
Suramu Kyoudan	Gretchen Griswalde	0

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-21

Menang atas Erie, Koshka Selangkah Lagi Amankan Empat Besar

Koshka (Neko Airsoft Team) berhasil meraih kemenangan 70-30 atas Erie (Reverie Visual Work) dalam lanjutan Nusaimoe week #15 yang digelar mulai hari Sabtu (25/6) hingga Jum'at (1/7) kemarin. Hasil tersebut membuat Koshka memimpin klasemen sementara Divisi Cempaka dengan 30 poin dari 11 pertandingan, unggul 6 poin atas Leina Navael (Indonesian Light Novel) yang baru mengumpulkan 24 poin usai menang 56-44 atas Ayashima Tamoe (MataMoe). Dengan hanya empat pertandingan tersisa bagi keduanya, dua kemenangan akan memastikan Koshka tampil di babak 16 besar.

Usai kekalahan mengejutkan atas Kaori (KAORI Nusantara), Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia) harus rela terjun ke posisi empat klasemen sementara -- posisi terendah Shimako selama 184 hari Nusaimoe -- setelah Eca (Design and Art), Hibi (Handband Studios), dan Flo (Sekiranun Circle) sama-sama berhasil meraih kemenangan di laga masing-masing. Emi, yang meraih kemenangan 65-35 atas Mycka (), unggul satu kemenangan atas Shimako, sedangkan Hibi dan Flo berhasil menyalip Shimako lewat masing-masing unggul skor dan jumlah kemenangan.

Di Divisi Kamboja, Emi Hoshino (Wikiba Asia) berhasil meraih kemenangan penting atas salah satu pesaing berat memperebutkan empat besar, Akane Itazaki (Ita Indonesia). Menang 67-33, Emi berhasil menyalip Akane dan duduk di posisi dua klasemen, unggul 2 poin atas Akane. Sementara itu, Eufie (Euforia Visual Works) berhasil meraih kemenangan atas sesama pesaing empat besar Deco (Artelier) dengan skor 61-39. Hasil ini membuat Eufie mengumpulkan 21 poin dari 11 pertandingan, hanya berjarak 1 poin dari Deco, Riho (AMH Magz), dan Mochi (Sushi Roll Bali) -- meskipun Riho dan Mochi masih menyimpan satu pertandingan.

Sementara itu, pemimpin klasemen Divisi Melati Castella (Sekiranun Circle) dan Cubsy (NextHeaven Circle) sama-sama berhasil meraih kemenangan untuk memantapkan posisi keduanya di puncak klasemen; Castella menang 85-15 atas Naomi (Naonimation), sedangkan Cubsy menang 72-28 atas Hitomi Midorikawa (Kameko.bdg). (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-22

Riho Hentikan Rekor Sempurna Tea

Setelah 21 minggu selalu meraih kemenangan, Tea (Graffi Tea) sebenarnya hanya perlu menang empat kali lagi untuk mencetak sejarah sebagai maskot yang tak terkalahkan sepanjang musim Nusaimoe. Riho (AMH Magz), yang sudah gagal meraih kemenangan tiga kali, seharusnya menjadi lawan enteng untuk Tea sekaligus memuluskan langkah menuju babak 16 besar. Namun, kejutan kembali terjadi di Nusaimoe, dengan Riho justru sukses menumbangkan Tea dengan skor 55-45. Hasil ini sebenarnya tidak mengubah posisi Tea di puncak klasemen Divisi Kamboja dengan keunggulan satu kemenangan atas Emi Hoshino, sedangkan Riho sendiri berhasil naik ke posisi tiga besar karena unggul skor atas Akane Itazaki (Ita Indonesia) dan Mochi (Sushi Roll Bali) -- nama terakhir berhasil menang 75-25 atas Yukki Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar).

Nero Jeevas (Figure Photo Studio) kini menjadi satu-satunya maskot yang masih menjaga rekor 100% sempurnanya setelah Tea tumbang di tangan Riho, setelah berhasil menang 85-15 atas Warna Sekar (Rimawarna). Nero kini unggul 9 poin atas Leina Navael (Indonesian Light Novel) yang berada di posisi lima klasemen sementara Divisi Cempaka; jika Nero menang dan Leina kalah di Nusaimoe week #24, Nero akan menjadi maskot pertama yang lolos ke babak 16 besar. Posisi Nero di puncak klasemen ditempel oleh Altea (Squash Alternative Works) dan Nishi (Nippon Club), yang berhasil menang masing-masing 60-40 atas Lullaby (Lullaby Winds Shop) dan 76-24 atas Rima Sekar (Rimawarna).

Sementara itu, Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia) langsung bangkit dari kekalahan melawan Kaori (KAORI Nusantara) dua minggu silam dengan mengalahkan Rita (Rorirorita) 62-38. Hasil ini membuat Shima kembali ke posisi dua klasemen sementara, kalah skor atas Eca

(Design and Art) yang duduk di puncak klasemen. Sementara itu, Kaori berhasil menang 67-33 atas Remi Dia (RPGMakerID) sekaligus menggusur Flo (Sekiranun Circle) dari posisi empat besar lewat keunggulan skor; posisi tiga hingga enam klasemen sementara Divisi Kenanga diisi oleh kuartet maskot yang telah meraih empat kemenangan: Hibi (Handband Studios), Kaori, Flo, dan SYNTHIA (crafTUNER).

Di Divisi Melati, kuartet Castella (Sekiranun Circle), Cubsy (NextHeaven Circle), Wee-chan (Wibu Cloth), dan Zuella (Arteza Sketzuela) masih tak tergoyahkan di empat besar setelah Zuella berhasil menang 72-28 atas Rori (Rorirorita) dan Wee-chan 69-31 atas Shitagi (Pantser). Memburu di posisi lima adalah Viarine Melodia (Vesuvia Circle), yang berhasil mengatasi perlawanan Tedasu-nyan (The Dark Squad) dengan skor 79-21. (**Ted Kesgar**)

TOP SCORER
Week 26

Klub	Maskot	Skor
Sekiranun Circle	Castella	984
NextHeaven	Cubsy	966
Figure Photo Studio	Nero Jeevas	886
GraffiTea	Tea	875
Wibu Cloth	Wee-chan	873
Wikiba Asia	Emi Hoshino	864
Arteza Sketzuela	Zuella	856
Squash Alternative Works	Altea	854
Nippon Club	Nishi	852
AMH Magz	Riho	850

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-23
Hibi Berhasil Samai Poin Eca

Hibi (Handband Studios) keluar sebagai pemenang dalam laga Nusaimoe week #23 melawan Eca (Design and Art), yang digelar mulai Sabtu (16/7) hingga Jum'at (π). Kemenangan 59-41 membawa Hibi berhasil menyamai poin Eca di puncak klasemen, dengan hanya terpaut skor sebanyak 3. Sementara itu, Flo (Sekiranun Circle) berhasil menang 54-46 atas Akina Morishita (Harmonic Fall) sekaligus menggeser Kaori (KAORI Nusantara), yang baru akan bertanding pekan depan, dari posisi empat klasemen sementara Divisi Kenanga.

Sementara itu, Castella (Sekiranun Circle) berhasil mencatatkan sejarah baru seusai mengalahkan Gretchen Griswalde (Suramu Kyoudan) dengan skor 91-9. Skor tersebut melewati rekor kemenangan terbesar sebelumnya yang dicetak Cubsy (NextHeaven Circle) kala mengalahkan Diamant Glanzen (Stargazers Atelier) di week #10 dengan skor 90-10. Di laga lainnya, Hitomi Midorikawa (Kameko.bdg) berhasil meraih kemenangan penting untuk menjaga asa menembus empat besar klasemen Divisi Melati; Hitomi menang 88-12 atas Bun-tan (Komunitas Kebudayaan Jepang UGM ' GAMABUNTA).

Laga sengit terjadi antara Argi (UGM Art Community) dan Eufie (Euforia Visual Works), dua maskot Divisi Kamboja yang sama-sama masih berpeluang menembus empat besar. Argi keluar sebagai pemenang dengan skor 51-49, sekaligus membawanya kembali ke empat besar dengan keunggulan 2 poin atas Riho (AMH Magz) dan Mochi (Sushi Roll Bali) di peringkat 5 dan 6 klasemen, yang baru akan bertanding pada week #24. Sementara itu, Emi Hoshino (Wikiba Asia) berhasil menggusur Tea (Graffi Tea) dari puncak klasemen setelah berhasil menang dengan skor 80-20 atas Bunga (Bandung Portal). Hal ini membuat rekor pemegang puncak klasemen Tea harus rela berhenti di angka 14 minggu, setelah sebelumnya memimpin klasemen sejak week #9.

Di Divisi Cempaka, Koshka (Neko Airsoft Team) naik ke puncak klasemen usai menang dalam laga antara sesama maskot empat besar, Altea (Squash Alternative Works). Nero Jeevas (Figure Photo Studio), yang digusur oleh Koshka, baru akan bertanding di week #24 dan akan kembali ke puncak klasemen sekaligus memastikan diri lolos ke empat besar jika menang di minggu tersebut. Sementara itu, hasil imbang ketiga sepanjang sejarah Nusaimoe terjadi setelah Hana (Dango Kyoudai) berhasil menahan imbang Adistia Etsuko (JCRC 20 Bandung). (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-24
Nero Harus Tunda Pesta Kemenangan

Nero Jeevas (Figure Photo Studio), satu-satunya maskot yang belum terkalahkan musim ini, harus menunda pesta syukuran lolos ke 16 besar setelah Leina Navael (Indonesian Light Novel) berhasil meraih kemenangan pada laga Nusaimoe week #24, yang digelar mulai Sabtu (24/7) hingga Jum'at (30/7). Meskipun berhasil meraih kemenangan 83-17 atas Rico Shirane (Oricon ISI Yogyakarta), Leina yang meraih kemenangan 81-19 atas Warna Sekar (Rimawarna) membuat jarak keduanya tetap 9 poin dengan 3 pertandingan tersisa. Meskipun begitu, Nero hanya membutuhkan satu poin saja untuk memastikan satu tempat di empat besar Divisi Cempaka.

Sementara itu, Tea (Graffi Tea) berhasil merebut puncak klasemen Divisi Kamboja kembali dari Emi Hoshino (Wikiba Asia) setelah menang 70-30 atas Lulu (Spring Roll Circle). Pada pertandingan lainnya, Mochi (Sushi Roll Bali) dan Riho (AMH Magz) sukses meraih kemenangan masing-masing 51-49 atas Sylphid Balterossa (Agnicom) dan 66-34 atas Sora Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar) untuk menyamai perolehan 28 poin Akane Itazaki (Ita Indonesia) dan menggeser Argi (UGM Art Community) yang baru mengumpulkan 27 poin.

Di Divisi Kenanga, SYNTHIA (crafTUNER) hanya berhasil meraih kemenangan tipis 51-49 atas Nekomon (Nekonoto.net), sementara Si Kaori (KAORI Nusantara) mengalahkan Nene (Neko NoTe - Circle) dengan skor 74-26. Hasil ini membuat peringkat 2 hingga 6 Divisi Kenanga seluruhnya dihuni maskot 30 poin; Eca (Design and Art) memimpin dengan perolehan skor 763, sedangkan Synthia harus berada di posisi 6 dengan skor 672.

Tedasu-nyan (The Dark Squad) harus rela tersingkir dari perebutan empat besar Divisi Melati setelah secara mengejutkan tumbang di tangan Shitagi (Pantser) dengan skor 66-34. Perolehan 30 poin Wee-chan (Wibu Cloth) dan Zuella (Arteza Sketzuela), yang masing-masing menang 53-47 atas Ponra (PON Radio) dan 79-21 atas Naomi (Naonimation), tidak mungkin disusul oleh Tedasu yang baru mengumpulkan 18 poin dengan 3 pertandingan tersisa. (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-25

Momo Membuat Kejutan, Deco Menang atas Argi

Kejutan terjadi di Nusaimoe week #25 saat SYNTHIA (crafTUNER) harus mengakui keunggulan Momo (MoccaComic) dengan skor 41-59. Hasil ini membuat SYNTHIA tertinggal 3 poin dengan maskot-maskot lainnya yang saling bersaing memperebutkan empat besar Divisi Kenanga. Harapan SYNTHIA untuk lolos kini bertumpu pada Eca (Design and Art) dan Hibi (Handband Studios) untuk mengalahkan Kaori di dua pertandingan terakhirnya nanti. Sementara itu, Hibi sendiri menyingkirkan Dek Akine (Akineko Creative Works) dari perebutan empat besar setelah berhasil menang dengan skor 56-44.

Sementara itu, pertandingan penting Divisi Kamboja antara Deco (Artelier) dan Argi (UGM Art Community) berakhir dengan kemenangan 55-45 untuk Deco. Hasil ini membuat Deco masih berpeluang untuk lolos ke 16 besar, dan Argi harus bergantung pada hasil maskot lainnya untuk lolos. Hasil serupa juga diraih oleh Eufie (Euforia Visual Works), yang berhasil menjaga peluangnya lolos usai mengalahkan Yukki Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar) dengan skor 75-25.

Di Divisi Cempaka, Altea (Squash Alternative Works) berhasil memperlebar jarak dengan Leina Navael (Indonesian Light Novel) yang berada di posisi lima klasemen setelah menang atas Hanako Nyao (Doujin Dalam Botol) dengan skor 69-31. Sementara itu, Adistia Etsuko (JCRC 20 Bandung) harus rela kalah dengan skor tipis 48-52 atas Erie (Reverie Visual Work).

Dua kemenangan telak 89-11 berhasil ditorehkan oleh dua maskot dari Divisi Melati, Cubsy (NextHeaven Circle) dan Zuella (Arteza Sketzuela); masing-masing mengalahkan Aya Ayano (Puramo Figu) dan Gretchen Griswalde (Suramu Kyoudan). Sementara itu, Gia (GwiGwi) masih menjaga peluang untuk lolos ke 16 besar setelah menang 77-23 atas Bun-tan (Komunitas Kebudayaan Jepang UGM ‘ GAMABUNTA). (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-26

Nishi Kalahkan Nero, Tea Lolos ke 16 Besar

Setelah melalui 25 minggu dengan rekor sempurna, Nero Jeevas (Figure Photo Studio) akhirnya harus menderita kekalahan perdananya di week #26 Nusaimoe atas Nishi (Nippon Club) dengan skor tipis 48-52. Nero, yang sejatinya bisa memastikan satu tempat di 16 besar Divisi Cempaka jika berhasil menang, harus kembali menunda pesta kemenangan karena di pertandingan lainnya Leina Navael (Indonesian Light Novel) berhasil menang 72-28 atas Rico Shirane (Oricon ISI Yogyakarta). Nero sendiri hanya perlu satu poin dari dua pertandingan tersisa melawan Lullaby (Lullaby Winds Shop) dan Koshka (Neko Airsoft Team) untuk memastikan diri lolos, sedangkan Leina masih harus bergantung pada hasil yang diperoleh empat maskot di atasnya.

Kejutan juga terjadi di Divisi Kenanga, di mana maskot peringkat kelima Kaori (KAORI Nusantara) harus mengakui ke-moe-an penampilan baru peringkat sebelas Mycka (MACK) dengan skor 35-65. Hasil ini membuat Kaori berada dalam skenario terburuk untuk lolos ke babak 16 besar; Kaori harus bertemu dengan Eca (Design and Art) dan Hibi (Handband Studios) di dua pertandingannya yang tersisa. Sementara itu, rival Kaori Shimako Umigawa (Jurnal Otaku Indonesia) berhasil kembali ke puncak klasemen usai mengalahkan Nekomon (Nekonoto.net) dengan skor 59-41.

Di Divisi Kamboja, Tea (Graffi Tea) berhasil menjadi maskot pertama yang memastikan diri tampil di 16 besar musim ini setelah berhasil menang 84-16 atas Finia (Figmania). Perolehan 36 poin Tea dari 13 pertandingan tidak akan mungkin disusul oleh peringkat kelima Mochi (Sushi Roll Bali), yang hanya mampu meraih poin maksimal 34 poin dari 2 pertandingan tersisa. Lolosnya Tea juga tidak terlepas dari peran Riho (AMH Magz), yang di minggu yang sama berhasil mengalahkan Mochi dengan skor 61-39.

Berada dalam tekanan untuk menang, Wee-chan (Wibu Cloth) dan Viarine Melodia (Vesuvia Circle) sama-sama sukses menjalankan misinya dengan masing-masing menang 57-43 atas Hitomi Midorikawa (Kameko.bdg) dan 82-18 atas Naomi (Naonimation). Hasil ini membuat Viarine tetap berada di posisi lima klasemen sementara Divisi Melati, tertinggal 3 poin dari Wee-chan dan Zuella (Arteza Sketzuela) yang menghuni peringkat 3 dan 4 klasemen dengan 33 poin. (**Ted Kesgar**)

Ikuti terus pertandingan Nusaimoe, liga maskot moe pertama di Indonesia!

Nusaimoe

Jangan lupa untuk terus mendukung Riho-chan dan AMH Magz di Nusaimoe!

AMH REVIEW

KIZNAIVER
TV | DRAMA SCI-FI | TRIGGER
ARTIKEL : IKARIFSEIEI

Ada yang mengatakan jika kita sama-sama berbagi kesusahan atau kesakitan dengan orang lain dapat memunculkan ikatan kesatuan dengan orang tersebut karena merasakan penderitaan dan nasib yang sama. Contoh pernyataan ini dapat dilihat ke kehidupan sehari-hari dimana ketika ada suatu kelompok orang yang tertindas maka mereka akan berusaha sekuat mungkin untuk lepas dari penindasan tersebut dengan bersatu.

Hal ini juga turut diamini oleh Inagaki Ryosuke yang menjadi produser dari *anime* ini, dan menambahkan jika di era modern hubungan dunia maya jauh lebih penting daripada hubungan manusia secara langsung. Kedua pernyataan tersebut menjadi landasan untuk serial terbaru studio **Trigger** berjudul **Kiznaiver**. Judul dari serial ini juga semakin memantapkan landasan tersebut degan menggabungkan kata *kizu* (luka) dan *kizuna* (ikatan).

Studio Trigger yang terkenal berkat *anime* dengan animasi bergaya cepat dengan cerita action yang dapat menimbulkan decak kagum penonton, mencoba untuk menantang dirinya sendiri dalam membuat serial berjenis drama yang menjadi mesin utama dari Kiznaiver. Karena Trigger sudah terbiasa membuat serial *action* yang kurang bisa mengharu biru penontonnya, mereka bekerja sama dengan penulis skenario yang sudah banyak menelurkan serial drama yaitu **Okada Mari**. Bersamaan dengan **Mayoiga** yang juga dirilis dalam musim yang bersamaan, Okada mencoba mengeksplor apa yang dimaksud dengan "luka batin" dengan pendekatan yang berbeda di tiap serialnya.

Serial ini memulai segalanya dari sebuah kota bernama **Sugomori**. Sugomori adalah sebuah kota yang sengaja dibuat untuk suatu eksperimen besar-besaran bernama **Kizna System**. Kizna System dibuat agar perdamaian dunia bisa terjadi dengan membagi rasa sakit dan penderitaan. Semua yang terhubung dengan sistem ini diberi nama **Kiznaivers**. Jika ada seorang Kiznaiver merasakan rasa sakit entah itu dari fisik dan batin maka rasa sakit itu akan dirasakan juga oleh sesama pengguna Kiznaiver.

Cerita difokuskan kepada delapan karakter dimana ketujuh orang tersebut adalah Kiznaivers yang dipilih berdasarkan kepribadian mereka yang merepresentasikan 7 dosa pokok dalam versi kehidupan remaja modern. **Agata Katsuhira** si cuek mewakili kemalasan, **Tenga Hajime** si preman mewakili kemarahan, **Maki Honoka** si tinggi hati mewakili kesombongan, **Takashiro Chidori** si selalu benar mewakili iri hati, **Niiyama Nico** si eksentrik mewakili kerakusan, **Yuta Tsuguhito** si playboy mewakili ketamakan dan **Hisomu Yoshiharu** si masokis mewakili hawa nafsu. Ketujuh orang tersebut diawasi oleh seseorang yang misterius bernama **Sonozaki Noriko** yang akan terus mengawasi gerak-gerik mereka dan memberi misi demi menyempurnakan Kizna System.

Jika berbicara soal landasan berpikir, Kiznaiver sudah mempunyai fondasi yang kuat untuk menggambarkan hubungan antar manusia, dimana manusia membutuhkan manusia lain untuk bekerja sama mencapai suatu tujuan. Entah itu tujuannya dari kelompok itu sendiri atau dipaksakan oleh orang lain dengan maksud tertentu, hal ini dapat dilihat dari para Kiznaivers yang sebelumnya tidak mengenal satu sama lain dengan kepribadian yang berbeda, harus menjalani hidup bersama sampai batas waktu tertentu untuk melepaskan belenggu dari Kizna System.

Kiznaiver juga dengan gamblang menggambarkan bagaimana sebuah keakraban bisa terjadi karena mereka merasakan penderitaan yang sama dengan berbagi rasa sakit yang dialami sampai berujung ke tingkat yang lebih ekstrim. Serial ini juga sedikit menyentil eksperimen yang seolah menghalalkan segala cara hanya untuk maksud tertentu yang terdengar terlalu obsesif dan tidak mungkin bisa terwujud.

Semua visi dan pemikiran tersebut hanya bertahan di beberapa episode terutama di episode awal. Okada dan Kobayashi sebagai sutradara terlalu banyak memberikan konsep dan eksperimen sosial di awal cerita sehingga mereka lupa bahwa sebenarnya Kiznaiver adalah anime berjenis drama. Ketika masuk ke pertengahan cerita sampai twist, penonton malah diberi drama cinta remaja yang terdengar klise dan seolah meruntuhkan konsep cerita yang jelas.

Drama yang muncul dalam Kiznaiver seolah dadakan dan ditambah demi memancing rasa empati penonton muda yang suka akan cerita tipe seperti ini. Kemunculan drama yang dadakan ini menimbulkan apa yang disebut *forced drama* atau drama yang dipaksakan.

Okada memakai anak SMA sebagai latar karakter serial ini. Karena Okada mengambil latar SMA maka cerita tentang kelabilan masa remaja menjadi pokok penting dalam cerita. Kiznaiver menggambarkan bagaimana emosi remaja yang sedang

mengalami masa labil sehingga sesuai dengan maksud Kizna System yang mencari kestabilan antara "rasa sakit" dan "ikatan". Tetapi pemilihan latar anak SMA membuat serial ini bermain di jalur aman karena Okada mengambil semua stereotip cerita anak SMA yang sudah banyak dipakai mulai dari lelucon, pola pikir, cara pandang sampai ke kehidupan sehari-hari yang terasa sekali kehidupan SMA. Padahal jika Okada mau menambah lingkup cerita dan mau sedikit bermain eksperimental dengan menambahkan lingkungan masyarakat di sekitarnya, serial ini akan berbicara lebih banyak.

Karakter yang menjadi poin vital dalam serial ini sudah berbicara banyak di awal dengan pengenalan konsep tujuh dosa pokok sebagai pengenalan awal terhadap masing-masing karakter. Karakter yang unik tentunya menjadi daya tarik dari *anime* ini, apalagi Tenga dan Nico yang mirip dengan **Kamina** dari **Gurren Lagann** dan **Mako** dari **Kill la Kill**. Tetapi konsep awal tersebut hanya bagus di perkenalan karakter saja.

Pengembangan karakter dari serial ini sendiri berjalan biasa-biasa saja dan hanya beberapa karakter yang mendapat *backstory*. Untungnya pemilihan karakter yang mendapat *backstory* tepat sehingga dapat menaikkan tensi dari Kiznaiver.

Soal animasi, studio Trigger memang terkenal dengan segala detail dan keunikannya. Animasi yang ada dalam Kiznaiver benar-benar eye catchy dengan pemilihan warna dan tone yang pas. Gerak animasi yang cepat serta nyeleneh ala Trigger muncul di beberapa bagian dan membangun suasana yang menyenangkan sekaligus dapat membuat penontonnya terus bertahan melihat Kiznaiver.

Segala keunikan yang ada dalam Trigger kurang bisa dimaksimalkan oleh Okada selaku pembuat cerita dan menjadikan Kiznaiver jatuh ke titik medioker. Kiznaiver bisa masuk ke titik ini karena Okada kurang bisa mengolah cerita drama dengan baik. Kiznaiver terlalu memampatkan dirinya dalam pemikiran sana sini sambil lupa melihat gambar besar yang harusnya mereka lihat dan pelajari untuk membuat serial ini lebih baik.

Sebenarnya jika dilihat-lihat kembali, visi Okada dalam mengerjakan Kiznaiver adalah ingin membuat ulang Ano Hana tetapi dengan versi yang lebih dekat dengan psikologi manusia. Tetapi untuk mengulang kesuksesan tentu bukanlah hal yang mudah apalagi jika bermain dengan ruang lingkup cerita anak muda yang sudah dipakai terus dalam dunia anime. Melihat keseluruhan anime ini Kiznaiver layak disetarakan dengan Kizna Sytem itu sendiri, terobsesi untuk membuat sesuatu yang tidak mungkin dengan sistem yang belum sempurna dan galat di sana-sini.

Pengguna Kiznaiver memiliki tanda luka khas pada lengan. Mereka yang terhubung akan berbagi rasa sakit fisik maupun batin.

ARTIKEL INI JUGA BISA DIBACA DI
REPSYCHOO.WORDPRESS.COM
RE:PSYCHO

KOTETSUJO NO KABANERI
TV | DRAMA ACTION SCI-FI | WIT STUDIO | ARTIKEL : IKARIFSEIEI

Pada tahun 2013 lonjakan penggemar *anime* meningkat drastis berkat satu serial buatan **Wit Studio** bernama **Shingeki no Kyojin**. Dalam sekejap semua *cosplayer* memerankan para karakter yang ada dalam serial tersebut, dan semua orang tiba-tiba memakai jaket berlogo **Survey Corps** di belakangnya sambil berteriak *TATAKAEEEE*, atau menyanyikan lagu **Guren no Yumiya** sekencang-kencangnya ketika ada acara berbau Jejepangan. Secara tiba-tiba juga semua orang memimpikan untuk membuat **3D Manouvre Gear** menjadi nyata. Semua kepopuleran ini tentunya menghasilkan untung yang tidak sedikit dan hasilnya Shingeki no Kyojin adalah salah satu serial yang paling menguntungkan dari segi penjualan *merchandise,* setidaknya dalam satu dekade terakhir ini.

Tentunya ketika penjualan menguntungkan dan popularitas meroket, pasar akan terus meminta *anime* dengan tema bahkan cerita yang serupa. Maka dari itu Wit Studio menunda Shingeki no Kyojin musim kedua dan memberikan **Owari no Seraph** yang punya premis hampir sama dengan Shingeki no Kyojin. Ada sebuah malapetaka besar yang melibatkan pertarungan monster dan manusia, dan jagoan kita yang mempunyai masa lalu yang kelam dengan monster tersebut ingin membalaskan dendamnya dengan mengikuti pasukan yang melawan monster tersebut, diiringi musik yang megah dan *pastoral*. Hasil akhirnya Owari no Seraph meraup keuntungan yang banyak dan berhasil membuat *fandom* baru terutama di lingkungan *fujoshi*.

Wit Studio kembali harus memikirkan cara untuk mendapat untung lebih banyak agar bisnis animasi mereka terus berjalan. Dan cara yang mereka tempuh adalah cara yang sama seperti serial di atas, dilandasi atas keinginan untuk mendapatkan uang dan popularitas cepat. Mereka kembali membuat serial yang bertema sama berjudul **Kotetsujou no Kabaneri** atau disingkat Kabaneri.

Wajar jika pada episode pertama semua orang langsung tertarik melanjutkan Kabaneri karena sebenarnya Kabaneri adalah Shingeki no Kyojin dengan latar *steampunk* dalam masa feodal Jepang, yang menjadi pengandaian bagaimana jika revolusi industri terjadi di Jepang dan bukan di Inggris.

Beberapa Persamaan antara Kabaneri dan Kyojin

1. Cerita yang mengambil latar dimana dunia diserang wabah monster yang tidak bisa ditaklukkan, dan umat manusia yang tersisa harus berjuang untuk melawan monster tersebut.
2. Monster yang jauh lebih kuat dan terkadang jauh lebih pintar daripada manusia.
3. Membentuk pasukan khusus yang digunakan untuk melawan monster tersebut.
4. Senjata pembunuh monster yang samasama mengandalkan tenaga uap.
5. Karakter utama yang awalnya penakut, teringat kembali akan keluarganya yang dibunuh oleh monster tersebut dan membalaskan dendamnya dengan cara membasmi monster tersebut.
6. Karakter utama mempunyai kekuatan super yang dapat membantu untuk melawan monster, dan kekuatanya sama dengan kekuatan monster tersebut.
7. Karakter perempuan yang ternyata jauh lebih jago daripada karakter utama.
8. Karakter perempuan tersebut juga mempunyai rahasia yang kelam.
9. Muncul beberapa orang yang beranggapan bahwa kekuatan monster yang karakter utama punya dapat membahayakan manusia yang masih bertahan.
10. "Apakah kamu manusia atau Titan?" dengan "Apakah kamu manusia atau Kabane?"
11. STeman karakter utama yang selalu mendukung dan menjadi pemicu untuk pengembangan karakter utama.
12. Satu pengkhianat yang juga mempunyai kekuatan super.
13. Semua staff yang dipakai untuk mengerjakan Kabaneri hampir sama dengan Kyojin, mulai dari sutradara, penulis naskah, pengarah suara, pengarah warna sampai ke tetek bengeknya.
14. Hiroyuki Sawano sebagai penanggung jawab musik.
15. Lagu pembuka hampir mirip dengan Guren no Yumiya.

Persamaan di atas mungkin akan membuat penonton berpikir bahwa Kabaneri = Kyojin versi 2016. Tetapi Kabaneri mempunyai keburukan yang jauh melebihi Attack on Titan meskipun sebenarnya kedua serial ini sama-sama biasa saja.

Kabaneri melakukan banyak sekali *blunder,* dan *blunder* tersebut sudah mulai dirasakan dari banyaknya episode yang diambil untuk serial ini. Serial ini berada di bawah blok siaran **Noitamina** dimana jumlah episode *anime* yang akan tayang di jam ini sudah dapat diprediksi lewat situsnya. Kabaneri hanya diberikan 1 *cour* atau 12 episode dengan cerita seperti Kyojin yang mempunyai 24 episode dan tidak ada tanda-tanda untuk musim kedua sampai tahun depan seperti Owari no Seraph. Dengan format 12 episode tentunya jangan berharap bahwa serial ini dapat menjadi **The Walking Dead** atau Kyojin berikutnya.

Kondisi ini diperparah tatkala mengetahui bahwa Kabaneri adalah serial orisinil dan bukan adaptasi sehingga jika serialnya selesai maka cerita juga selesai, berbeda dengan adaptasi manga yang lanjutan ceritanya bisa dilihat di komiknya. Dua hal tersebut saja sudah cukup untuk membuat Kabaneri sebagai proyek yang sebenarnya sengaja dibuat untuk meraup keuntungan para penggemar anime. Hanya saja kali ini mereka meraup keuntungannya bukan dengan cara yang elegan, malah terlihat seperti pengemis di pinggir jalan.

Cerita dari Kabaneri dibuat oleh **Okouchi Ichiro** dan **Araki Tetsuro** yang dulunya pernah membuat serial yang menggegerkan dunia *anime* karena berhasil dipuja dan dicela dalam tenggang waktu 22 episode yaitu **Guilty Crown**. Plot dari Kabaneri terasa tidak jauh dari Guilty Crown namun kali ini jauh lebih hancur karena hanya mengandalkan 12 episode. Semua terasa dipercepat layaknya kereta yang dipakai dalam serial ini, yang selalu bergerak cepat untuk menghindari serangan monster yang terlihat seperti zombie tetapi lebih pintar di beberapa waktu tanpa ada penjelasan yang konkrit dari mana zombie tersebut mendapatkan kepintarannya.

Kesalahan fatal berikutnya dalam serial ini terletak pada monster atau zombie yang disebut **kabane**. Percayalah sepanjang 12 episode *anime* ini tidak pernah memberikan sepatah dua patah kata tentang bagaimana kabane bisa muncul atau minimal asal muasal epidemik kabane ini bisa terjadi. Kita tidak akan pernah tahu apakah kabane adalah sebuah virus yang

dikembangkan oleh organisasi tertentu atau mereka adalah korban eksperimen biologis atau alasan lain yang dirasa masuk akal untuk menjawab rasa ingin tahu penonton tentang asal usul kabane.

Seiring cerita berjalan, kabane tiba-tiba menjadi sesosok monster yang sakti mandraguna. Penulis serial ini seolah memasukkan semua hal keren tentang monster tersebut untuk memancing plot twist atau sekedar mengagetkan penonton. Tetapi hasilnya malah terkesan membodoh-bodohi penonton karena tidak didukung dengan alasan yang masuk akal atau setidaknya menjelaskan bagaimana monster tersebut mendapat kekuatannya. Semua terjadi serba mendadak.

Kekuatan dari **kabaneri** atau manusia setengah kabane juga tidak dijelaskan secara gamblang. Yang kita tahu, sesosok kabaneri adalah sosok yang mempunyai kekuatan setara dengan superhero seperti insting yang tajam, kecepatan dan ketahanan tubuh yang melebihi manusia normal sampai mempunyai kekuatan ultrasonik dari teriakannya yang dapat menghancurkan berbagai macam objek. Di permukaan hal ini memang terlihat keren atau bahkan *badass*, tetapi percuma mempunyai kekerenan seperti itu jika tidak diiringi latar belakang kabane.

Bukan hanya cerita tentang kabane yang tidak diberi tahu sampai akhir episode, Kabaneri juga mempunyai *plot hole* dimana-mana. Banyak pertanyaan mendasar yang muncul ketika cerita berjalan tidak dijelaskan secara jelas dan hanya menampilkan bagaimana imutnya **Mumei** atau betapa kekarnya **Yukina** agar memancing demografik penonton kaum adam. Penggunaan *plot armor* pada serial ini sangat terlihat dari **Ikoma** yang terus mendapatkan kekuatan super dengan senjata yang super juga.

Serial ini juga menggunakan banyak spekulasi di sana sini tetapi spekulasi tersebut bukan spekulasi yang cerdas layaknya **Neon Genesis Evangelion** dengan semua teori psikologis dan religiusnya. Spekulasi dalam Kabaneri terkesan dipaksakan dan terlihat ngawur karena tidak didukung dari logisnya cerita.

Tidak ada karakter yang unik ataupun berbeda dalam Kabaneri. Ikoma si karakter utama dapat kita temui di berbagai serial *shonen* manapun karena sebenarnya dia adalah campuran dari **Eren** dan **Ouma Shu**, Mumei yang sejatinya menjadi penengah cerita terlihat seperti bocah 12 tahun yang terlihat *edgy* atau bahkan *bipolar*. Kadang-kadang dia bisa menjadi sangat baik, sangat sinis, sangat kasar, sangat lembut dalam satu waktu sehingga membingungkan penonton. Hanya tuan putri **Ayame** yang setidaknya lebih baik dari kedua karakter tersebut, hanya saja pengembangan karakternya dibuat terlalu cepat demi memenuhi kuota 12 episode.

Ada satu karakter antagonis yang bisa dinobatkan sebagai salah satu karakter antagonis terburuk sepanjang masa yang bernama **Biba**. Kerjaannya hanya membunuh orang dengan tujuan dan motif yang tidak jelas. Biba diperlihatkan bukan sebagai karakter antagonis yang harus diwaspadai tetapi terlihat seperti bocah yang baper karena keinginannya tidak dipenuhi, dan dia menunjukkan rasa baper tersebut dengan membunuh semua orang di tempat yang ia singgahi. Karena karakter ini, semua cerita mendadak berantakan dan tidak terarah. Semuanya terfokus dengan Biba sehingga menanggalkan semua plot demi satu orang. Ini sebuah plot development yang sangat salah. Karakter antagonis di Kabaneri terlihat tidak berguna dan merusak cerita yang awalnya sudah kuat dengan rasa survivalism tanpa ada embel-embel konspirasi atau politis.

Setelah dirusak oleh satu orang karakter antagonis, cerita bukan kunjung membaik tetapi semakin parah. Puncak keparahan tersebut makin terlihat di ending yang setengah hati dan terlihat ingin cepat-cepat selesai agar bisa menghitung keuntungan yang didapat dari serial ini. Menonton ending Kabaneri tidak ubahnya seperti menonton ending Guilty Crown dan film **2012** dalam waktu bersamaan. Momen yang harusnya bisa menjadi titik balik Kabaneri dibuat seadanya dan terlihat tidak niat dari segi cerita.

DEJA VU

Seperti yang diketahui salah satu penulis naskah dari Koutetsujo no Kabaneri adalah Okouchi Ichiro. Orang yang sama terlibat mengerjakan naskah Guilty Crown. Berakibat beberapa adegan di Kabaneri adalah hasil daur ulang. Bisa dilihat pada sejumlah potongan adegan di bawah ini.

Di Guilty Crown, Shuu dikhianati oleh Gai Tsustugami Tangannya juga dipotong. Di Kabaneri meski pengkhiatanan terjadi lebih awal, tapi hasil akhirnya tak jauh beda. Ditambah cara pengambilan sudut kamera yang mirip. Bila mundur sampai episode awal-awal juga ada adegan Ikoma haus darah yang mengingatkan vampire luar angkasa alias Valvrave the Liberator. Anime yang naskahnya juga ditangani oleh Okouchi Ichiro.

Pemenang penghargaan antagonis paling gaje sepanjang masa.

Setidaknya animasi dari serial ini bagus dan cukup untuk membuat mata terpuaskan karena visualisasi yang ada. Kabaneri juga pintar memancing penonton untuk penasaran akan episode berikutnya karena elemen *thriller* yang mereka sisipkan di penutup cerita, meskipun pada akhirnya ceritanya tidak sesuai dengan ekspektasi yang telah dibangun ketika menonton episode pertamanya.

Melihat Kabaneri terasa melihat Kyojin, Guilty Crown, Owari no Seraph bahkan 2012 dalam satu waktu bersamaan. Tentunya contoh di atas bukanlah contoh yang baik untuk membuat suatu serial. Kabaneri terlihat seperti kereta yang berjalan terlalu cepat tanpa melihat adanya orang yang menunggu kereta tersebut di stasiun, palang pintu dan papan peringatan. Yang penting asal tabrak agar terlihat keren dengan mengikuti taktik yang sama seperti karya mereka sebelumnya.

Lomba mengarang cerita pendek di Jepang yang diadakan **Bungaku Free Market** dan **Shousetsuka ni Narou** sudah memberikan lampu merah untuk para pengarang yang ingin menggunakan tema fantasi sambil "terjebak di dunia lain" atau "hidup kembali di dunia lain" karena sudah banyak cerita seperti itu, serta sudah jenuh dengan cerita yang itu –itu saja (contoh: **Sword Art Online**, **GATE**, **No Game No Life**, **Re:Zero**, dll.) Hal ini juga menunjukkan bahwa pasar mungkin sudah lelah dengan jenis cerita seperti ini. Mudah-mudahan dengan adanya Kabaneri, Wit Studio juga lelah akan cerita tentang seorang pemuda laki-laki yang berjuang melawan monster dengan berbagai macam kekuatan supernya seperti Kyojin atau Owari no Seraph.

SAKAMOTO DESU GA?

TV | COMEDY | STUDIO DEEN | ARTIKEL : IKARIFSEIEI

Sudah menjadi rahasia umum jika para perempuan akan terobsesi dengan suatu karakter/publik figur yang mempunyai tampang *bishonen* (laki-laki cantik), apalagi di Jepang. Kebanyakan perempuan muda di Jepang memang menggilai *bishonen* entah itu dari karakter fiktif atau artis. Lihat saja bagaimana *boyband* bentukan agensi **Johnny & Associates** seperti **Arashi**, **KAT-TUN**, **SMAP**, **NEWS** dan **KANJANI 8**. Mereka semua populer di kalangan perempuan karena tampang mereka yang cantik dan menggemaskan, sehingga tidak salah jika mereka sangat populer di Jepang. Apalagi fans perempuan terkenal royal dalam membeli segala pernak-pernik artis kesukaan mereka.

Para kreator *manga* dan *anime* di Jepang juga sering memasukkan karakter *bishonen* dalam menarik minat perempuan untuk mengintip karyanya, meski tergolong dalam karya yang cukup berat untuk dinikmati. Perempuan menyukai karakter *bishonen* bukan hanya dari parasnya saja, tetapi karakter jenis ini biasanya terkenal dengan tingkah lakunya. Karakter *bishonen* juga harus kharismatik dan dapat memancarkan cahaya yang membuat perempuan terpesona. Ciri-ciri dari karakter *bishonen* ini dipelajari oleh seorang *mangaka* bernama **Nami Sano**. Ia mencoba mengolah deskripsi *bishonen* menjadi sebuah *manga* yang ditujukan kepada pasar laki-laki. Dari ide tersebut muncul *manga* bernama **Sakamoto Desu ga?** yang telah diadaptasi ke dalam medium *anime*.

Sebelum diadaptasi menjadi serial *anime*, *manga* Sakamoto Desu ga? sudah menyita perhatian. *Manga* ini menarik perhatian banyak orang karena sifat karakter utamanya yaitu Sakamoto. Ia digambarkan sebagai seorang pelajar yang terkenal di sekolahnya berkat kekerenannya di segala situasi dan kondisi. Meski dalam keadaan pelik dan terkadang tidak masuk akal, Sakamoto masih menjaga kekerenannya. Tidak heran jika Sakamoto digilai oleh perempuan di kelasnya dan dibenci oleh geng cowok bandel. Para cowok iri dengan kharisma dan tingkah laku Sakamoto yang membuat para perempuan menjauh dari mereka. Geng ini sebisa mungkin mengerjai dan menjebak Sakamoto tetapi Sakamoto berhasil lolos dan pada akhirnya ia malah membantu orang yang sudah menjebaknya. Tingkah tersebut sudah cocok untuk membuat Sakamoto seperti manusia sempurna yang diidam-idamkan semua orang.

Penggambaran karakter Sakamoto tersebut sudah sesuai dengan stereotip *bishonen,* tetapi serial ini tidak mengkhususkan dirinya untuk dinikmati oleh kaum hawa saja. Sakamoto memainkan banyak stereotip *bishonen* yang biasanya dihindari oleh penonton laki-laki, tetapi serial ini dengan cerdas memposisikan dirinya dengan audiens laki-laki yang memang menjadi sasaran utama penontonnya.

Kunci *positioning* tersebut terletak pada latar yang digunakan oleh serial ini. Latar yang diambil dari Sakamoto Desu Ga (SDG) adalah sebuah sekolah yang isinya orang biasa-biasa saja dan geng anak berandalan yang selalu ingin mengerjai Sakamoto. Latar seperti ini sudah tentu banyak dipakai di *genre seinen* dan *shonen* untuk audiens laki-laki. Sakamoto juga tidak mengumbar kharismanya atau cari perhatian (*caper*) agar semua mata tertuju padanya. Semua yang Sakamoto lakukan adalah keren dengan alami tanpa harus memunculkan berbagai *trope* generik yang muncul pada karakter yang serupa.

Latar tempat cerita Sakamoto juga didukung dengan situasi komedi yang muncul. Untuk memancing tawa, Sakamoto melakukan hal-hal yang bisa dikatakan luar biasa ajaib dengan situasi yang sebenarnya tidak mungkin terjadi. Contohnya dia berangkat ke sekolah dengan berjalan di atas pagar dan dinding, ia menyelamatkan burung dengan terbang di udara sehingga menjadi bahan pembicaraan warga setempat, memutar *playback* tentang dirinya sehingga seolah-olah ia masuk ke dalam TV, bertarung memakai busur derajat dengan lebah bagaikan kompetisi anggar, menggunakan sendawa sebagai trik untuk berbicara bahasa Jerman dengan lancar, dan masih banyak lagi.

Nilai komedi juga bertambah ketika Sakamoto mengucapkan jurus yang terlihat maut dari namanya, tetapi sebenarnya adalah hal yang bahkan sangat sepele dan dibawakan tanpa memaksa dirinya untuk jadi keren. SDG juga menghadirkan beberapa stereotip karakter seperti geng anak bandel dengan segala pernak-perniknya seperti **Crows Zero**, ibu-ibu yang tergugah melihat aktor dalam drama Korea, dan guru olahraga yang suka sok galak (mungkin ini terinspirasi dari guru olahraga yang muncul dalam **Full Metal Panic Fumoffu**).

SDG juga tidak terpusat dengan tingkah laku karakter atau *joke slapstick* untuk membuat kondisi yang dapat membuat penonton tertawa. Komedi yang ada juga berjalan seperti air meskipun memang ada beberapa situasi yang cukup garing dan menurunkan kadar lucunya.

Kekuatan dari SDG tentunya dari karakter yang muncul selain Sakamoto yang menjadi pusat perhatian. Karakter pendukung memberikan reaksi atas ulah Sakamoto sehingga Sakamoto terlihat hidup dan benar-benar keren karena apa yang ia lakukan berhasil mempengaruhi persepsi dia kepada orang lain. Reaksi mereka juga kadang sama *absurd*nya dengan Sakamoto sendiri, dan itu membuat serial ini semakin unik.

SDG hanya berjalan 12 episode dan sudah mengadaptasi semua cerita dari *manga*nya yang berjalan hanya 4 volume. Pemilihan durasi serial ini baik dari *manga* maupun *anime* sudah dirasa sesuai supaya joke yang digunakan tidak berulang-ulang sehingga kehilangan kesegarannya. SDG adalah sebuah serial yang tidak memaksakan dirinya untuk menjadi keren dan lucu dengan semua pakem *bishonen*. Serial ini mampu membalikkan fakta bahwa genre *bishonen* hanya bisa dinikmati oleh perempuan saja. Sebenarnya apa yang ditawarkan oleh SDG bukanlah terhitung baru atau sesuatu yang dapat menggemparkan dunia *anime* dengan segala kekerenan Sakamoto, namun setidaknya serial ini berjalan dengan rapi tanpa ada masalah dan hal tersebut patut diapresiasi. *This is cool, cooler, coolest comedy for normal people.*

FUN FACT

Manga SDG adalah karya pertama Nami Sano yang dikomersialkan oleh penerbit besar. Manga ini juga dinominasikan pada acara *Manga Taishou Award* ke-7. Memenangkan Grand Prize acara Comic Natalie. Penjualan manga mencapai puncak pada volume kedua dengan kisaran 2,3 juta *copy*.

ARTIKEL INI JUGA BISA DIBACA DI REPSYCHOO.WORDPRESS.COM

MAYOIGA

TV | MYSTERY THIRLLER | DIOMEDEA | ARTIKEL : IKARIFSEIEI

Karakter merupakan salah satu unsur penting dalam membuat suatu cerita. Jika pembuat cerita memunculkan karakter yang semakin banyak, maka dia juga harus bertanggung jawab untuk mengembangkan karakter tersebut sampai mempunyai peran yang dapat menyokong cerita. **Narita Ryohgo**, pengarang dari serial **Durarara** dan **Baccano** adalah satu contoh penulis cerita yang menempatkan karakter di atas segalanya dan sukses mengeksekusi semua karakter yang ada di dalam ceritanya, sehingga tidak ada istilah "karakter tidak penting" karena semuanya saling mendukung untuk menguatkan cerita.

Sutradara **Tsutomu Mizushima** dan penulis **Okada Mari** ingin mencoba manuver yang Narita lakukan dengan memunculkan banyak karakter ditambah drama ala Okada yang selalu mengutamakan hubungan antar orang, untuk membuat drama serta unsur psikologi agar cerita terlihat *deep*. Muncullah *anime* bernama **Mayoiga** yang juga merupakan istilah di Jepang untuk "rumah ilusi".

Mayoiga bercerita tentang sebuah rombongan wisata yang terdiri dari 30 orang. Tujuan mereka adalah sebuah desa yang tidak ada di peta dan terisolir bernama desa Nanaki. Karena kemisteriusannya, desa Nanaki menjadi semacam *urban legend* dan banyak yang menyebutkan bahwa desa tersebut adalah desa pelarian bagi orang-orang yang mengalami keputusasaan dalam hidupnya. Sesampainya mereka disana, mereka menemukan bahwa desa Nanaki adalah desa yang tidak berpenghuni dan seperti sudah ditinggalkan bertahun-tahun. Selama di desa tersebut mereka menemukan hal-hal aneh yang dapat merubah kehidupan mereka.

Mayoiga mempunyai tema psikologikal yang kuat dan menarik untuk digali lebih lanjut. Okada sebagai pembuat cerita memainkan konsep "luka batin" yang bisa memicu seseorang untuk lebih maju atau lebih mundur tergantung orang tersebut. Kebetulan konsep ini juga hampir sama dengan **Kiznaiver** yang tayang bersamaan dengan Mayoiga, dimana Okada duduk menjadi pembuat naskah dalam kedua serial tersebut. Konsep ini terus dibawakan selama 12 episode dan menjadi sumbu utama dari Mayoiga. Serial ini ingin memberikan pandangan kepada penontonnya bagaimana kerasnya kehidupan, sulitnya membaur dengan masyarakat, *bullying* yang menjadi masalah masyarakat Jepang paling utama, dan berbagai hal yang dapat memicu "luka batin" tersebut.

Di atas kertas memang Mayoiga mempunyai semua yang dibutuhkan untuk membuat cerita yang dalam, menyentuh dan sarat akan psikologi antar manusia. Sayangnya, konsep besar dan ambisius itu tidak disampaikan dengan baik seiring episode berjalan.

Tiga puluh orang yang muncul dalam Mayoiga menandakan bahwa serial ini harus memberikan "jiwa" yang berbeda-beda kepada tiga puluh orang yang ada. Tetapi Okada dan Mizushima tidak sepintar Narita dalam membuat cerita dengan multi-karakter, sehingga hasilnya hanya 15% dari karakter di serial ini yang mendapatkan jiwanya secara utuh. Sementara sisa 85% pameran Mayoiga seolah menjadi pameran figuran yang terlihat tidak penting dengan penceritaan *backstory* yang terlihat mentah dan terlalu dramatis. Di beberapa titik penceritaan tersebut membantu konsep "luka batin" yang diagungkan oleh Mayoiga, tetapi tidak semua *backstory* mampu membawa penontonnya untuk sekedar berempati atau setidaknya tertarik untuk mengenal cerita karakter tersebut. Masa lalu dari 85% karakter yang ada juga hanya diceritakan layaknya snack dalam suatu hidangan, memang snack akan membuat puas penontonnya tetapi sensasinya terlalu sebentar dan tidak membuat kenyang. Ketika penonton ingin mencari snack berikutnya agar kembali terpuaskan, Mayoiga tidak memberikan snack itu lagi. Fokus cerita juga dengan gampang teralihkan dari episode pertamanya. Cerita bukan lagi tentang tiga puluh orang yang ada dalam serial ini, melainkan cerita **Mitsumune** dan segala masalah masa lalunya yang terlalu klise. Pengondisian karakter Mistumune juga tidak dimainkan dengan baik dan perannya sendiri lebih tepat sebagai karakter sampingan ketimbang karakter utama. Mayoiga juga membuktikan bahwa mencari pengisi suara yang cocok untuk tiga puluh karakter bukanlah hal yang mudah karena setiap satu pengisi suara mengisi setidaknya dua karakter sekaligus.

Dialog yang menjadi salah satu penunjang cerita atau setidaknya bisa membuat Mayoiga menjadi lebih baik ternyata sama mediokernya dengan ceritanya. Dialog dalam Mayoiga terutama di episode awal terkesan saling tumpang tindih, ketika satu orang belum selesai berbicara langsung ditimpali oleh orang lainnya dan begitu seterusnya. Hal ini diperparah dengan musik latar yang terkadang volumenya melebihi suara dari percakapan itu sendiri, membuat Mayoiga terkadang tidak ada bedanya dengan sinetron lokal. Penggunaan musik disini juga terlalu berlebihan dan ada satu adegan dimana mereka memainkan musik *electro-swing* yang terdengar gembira ke dalam adegan yang harusnya menakuti penonton.

Mizushima selaku sutradara terlihat ingin sekali mengulang kesuksesan **Another** dan membuat Mayoiga menjadi anime berjenis *thriller* dan suspense. Sayangnya, Mayoiga bernasib sama seperti Another dalam soal membangun rasa takut dari penonton. Adegan yang seharusnya bisa menimbulkan rasa tegang malah berhasil membuat penonton kebingungan dan bisa sampai tertawa. Kadar stereotip genre *thriller* terlalu banyak dimasukkan dalam Mayoiga sehingga menurunkan tingkat *shocking moment*. Mizushima seolah tidak siap untuk memunculkan momen yang harusnya membuat penonton tegang dalam Mayoiga. Tiga episode terakhir yang harusnya bisa membalikkan keadaan dari inkosistennya Mayoiga dibuat biasa saja dan lebih kacau daripada episode sebelumnya. Malah, episode terakhir dari Mayoiga terkesan seperti duel Pokemon. Konklusi cerita ini juga masih abu-abu dan tidak jelas.

Ada yang menyatakan bahwa Mayoiga ditonton bukan karena bagus atau jelek tetapi karena serial ini "lucu". Lucu dalam artian semua logika, semua kemungkinan, semua karakter sampai ke semua monster yang ada tidak dapat dimainkan dengan baik dan berujung kepada sebuah ironi yang menjadi bumerang untuk serial ini. Konsep multi karakter dan psikologi yang ingin dibawakan tidak disokong dengan beberapa aspek dari yang terbesar sampai yang terkecil. Cerita, karakter, misteri bahkan sampai musik yang menjadi selentingan dalam Mayoiga tidak ditampilkan dengan baik. Mayoiga adalah salah satu contoh serial dimana format multi-karakter sangat tidak dianjurkan untuk dipakai jika karakter tersebut hanya menjadi figuran yang perannya tidak penting, dan juga contoh untuk serial yang ingin menjadi *deep* tapi malah bisa membuat penonton tertawa miris. Setidaknya lagu penutup Mayoiga adalah salah satu lagu *anime* terbaik tahun ini.

ARTIKEL INI JUGA BISA DIBACA DI REPSYCHOO.WORDPRESS.COM

ReLIFE
TV | DRAMA | TMS ENTERTAINMENT | ARTIKEL : MCA TRANE

Kesempatan kedua. *Keyword* ini nampaknya jadi tren dalam jagat *anime* akhir-akhir ini. Mulai dari setting fantasi khas **Re:Zero** dan **KonoSuba**, hingga sesuatu yang cukup sulit dijelaskan seperti **Boku Dake ga Inai Machi** dan **Mujaki no Rakuen**. Para protagonisnya diberikan kesempatan kedua untuk menjalani hidup mereka dari awal, demi memperbaiki masa depan mereka. *It's nice and all*, tapi bagaimana jika kamu ingin cerita yang sama namun sedikit lebih sederhana? Sesederhana pergi sekolah dan mengobrol bersama teman?

Masuklah **ReLIFE**, adaptasi *anime* dari *manga-slash-webtoon* karya **Yayoiso**. *Anime* ini berkisah tentang **Kaizaki Arata**, lelaki berusia 27 tahun yang tengah luntang-lantung mencari pekerjaan baru. Usahanya mencoba berbagai wawancara selalu berujung penolakan, dan orang tuanya tidak mengirim uang lagi.

Sehabis kopi darat dengan teman SMA-nya, Arata bertemu dengan lelaki bernama **Yoake Ryo**. Ia menawarkan pekerjaan sebagai sukarelawan eksperimen di **ReLIFE Laboratories**. Arata diminta untuk meminum sebuah pil yang dapat mengubah penampilannya kembali ke usia 17 tahun. Kemudian selama satu tahun, Arata harus menjalani kehidupan barunya sebagai murid kelas 3 di **SMA Aoba**. Dengan iming-iming pekerjaan tetap dan uang saku selama masa eksperimen, Arata pun menerima tawaran Yoake.

Begitu memulai hari barunya di SMA Aoba, Arata dengan cepat berkenalan dengan kawan-kawan barunya, seperti ketua kelas **Oga Kazuomi** dan temannya **Kariu Rena**, **Tamarai Honoka** dari klub voli dan "bodyguardnya": **Asaji Nobunaga** dan **Inukai Akira**, hingga sesama "murid pindahan" **Onoya An**. Arata juga sering kali dibuat kewalahan di hadapan **Hishiro Chizuru**, murid teladan yang *socially awkward*.

Selama menjalani kehidupan SMA, Arata menemukan berbagai friksi dan masalah yang muncul di antara teman-temannya. Permasalahan mereka entah mengapa mengingatkan Arata akan masa lalunya, dan mau tak mau ia juga harus terlibat di dalamnya. Bagaimana Arata menjalani masa muda keduanya? Seperti yang dijelaskan oleh Yoake, tergantung Arata lah semuanya akan berjalan. Apakah Arata akan menghidupi ReLIFE nya dengan main aman, ataukah ia akan menjadikan ReLIFE sebagai cara untuk memperbaiki kesalahannya di masa lalu?

Anime ReLIFE saat ini masih tayang di televisi Jepang, meskipun secara *online* ReLIFE sudah tamat di berbagai situs *streaming* resmi. Sedikit mengingatkan akan beberapa judul serial **Netflix**, ya? Model seperti ini saya rasa akan menjadi tren, apalagi karena Netflix juga mulai terjun ke dalam bisnis *anime*. Meskipun langsung rilis sampai tamat, apakah kualitas animasinya tak bisa diharapkan? Meskipun secara kualitas sebatas *on par*, animasi ReLIFE sudah cukup konsisten dan telah melaksanakan tugasnya sebagai *medium storytelling* dengan baik, dan sebatas itu saja.

Kekuatan utama ReLIFE justru terdapat pada ceritanya. Penonton akan ditaruh ke dalam sosok Arata yang menjalani masa mudanya dua kali. Menariknya, Arata mampu membaca gerak-gerik teman-temannya mulai dari gestur dan sikap, termasuk membaca suasana saat mengobrol. Meskipun ditampilkan sebagai karakter *genre-savvy*, lantas tak membuat Arata menjadi karakter yang tergolong "*imba*" karena ia masih memiliki kelemahan yang sedikit tertutupi sifat *genre-savvy* barusan.

Ngomong-ngomong soal karakterisasi, ReLIFE mampu menampilkan karakterisasi yang oke. Kariu misalnya, ia memiliki *complex*, prinsip dan ego yang membuatnya bersitegang dengan karakter lain seperti Hishiro dan Tama, namun juga menjadi pelengkap bagi Oga yang terlalu *oblivious*. Onoya yang selalu *in-sync* dengan Arata dan Yoake bisa dipastikan bakal membuat senyummu merekah. Bahkan Hishiro yang terkesan pendiam dapat menyajikan dialog-dialog *deadpan*. *Tone* cerita secara keseluruhan cukup ringan walaupun dalam beberapa titik bisa menjadi lebih serius. Di sini, *timing* komedi bekerja dengan baik. Saat cerita dirasa makin *depressing*, selipan komedi pun masuk dengan sangat halus untuk mencairkan suasana.

Bagaimana dengan pil pengubah wujud itu? Sepertinya mekanisme pil ini tak bisa dikatakan sebagai *hard sci-fi* dengan penjelasan mendetail. Pil pengubah wujud ReLIFE merupakan sebuah obat yang sangat praktis, mampu mengubah wujud menjadi lebih muda dan lebih tua tanpa efek samping berarti. Nampaknya Yayoiso tak menaruh banyak perhatian pada aspek ini karena ia ingin kita sebagai penikmat fokus pada aspek drama. Keputusan yang bagus memang.

Musik juga menjadi aspek yang patut diapresiasi. Beberapa BGM merupakan permainan piano *adlib/impromptu* yang membuat setiap adegan terasa unik dan berbeda. Lagu *ending*-nya juga tidak main-main karena menampilkan lagu berbeda di tiap episodenya. Semuanya merupakan lagu populer dari era akhir 90-an hingga awal 2000-an dari artis papan atas seperti **L'Arc~en~Ciel**, **PUFFY**, **TM Revolution**, **Nakashima Mika**, **I WiSH**, dan masih banyak lagi.

Tak perlu diragukan, ReLIFE merupakan judul *anime* yang wajib ditonton untuk musim panas ini. Dengan konten drama *ground to earth*, komedi yang *spot-on* dan karakterisasi menarik, rasa-rasanya tak heran jika ReLIFE menjadi kontender untuk *anime* terbaik di musim ini. Selama menonton ReLIFE, apakah pertanyaan Yoake dapat membuatmu merenung? Apakah kamu tengah menjalani masa muda dengan sebaik-baiknya? Apakah masa mudamu telah dijalankan dengan baik? Sepraktis apapun pil ReLIFE, masih butuh waktu lama sampai dunia medis mampu menciptakan pil tersebut. Maka dari itu, jalanilah hidupmu tanpa penyesalan.

BLACK COMPANY

Satu poin menarik dalam hidup Arata adalah ia merupakan mantan pegawai dari sebuah black company. Black company atau buraku kigyo pada dasarnya merupakan sebuah jargon yang disematkan pada perusahaan yang menerapkan praktik eksploitatif kepada para pegawainya. Kedengarannya istilah ini disematkan pada pabrik-pabrik, namun sebenarnya black company di Jepang lebih melekat di lingkungan korporasi kerah putih. Beberapa faktor yang menjadikan sebuah perusahaan dilabeli black company adalah: jam kerja dan lembur panjang berbanding terbalik dengan gaji dan kompensasi yang diberikan, pelanggaran juklak kerja, sistem kepegawaian yang lemah, serikat pekerja yang tak berdaya (atau tidak ada sama sekali), pelecehan pegawai, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan survey yang diadakan Kyodo News, 11 dari 86 universitas negeri Jepang melaporkan lulusannya bekerja di black company. Jumlah ini jauh lebih kecil dari realita karena banyak lulusan universitas tidak melapor balik ke almamaternya terkait perusahaan mereka. Bahkan di tahun 2014, badan perburuhan Jepang menerima 12 ribu keluhan dari para pegawai tentang black company yang menaungi mereka.

Sampai detik ini, praktik black company masih terus berjalan tanpa intervensi serius dari pemerintah. Pada tahun 2013, pemerintah Jepang menyelidiki 5000 perusahaan yang diduga menerapkan praktik black company, dengan 82% hasil investigasi membuahkan hasil positif dan 50% dari presentase tersebut menerapkan sistem lembur ilegal. Namun hingga sekarang, nama-nama perusahaan tersebut belum diumumkan meskipun sudah ada instruksi dari menteri Shiozaki Yasuhisa. Diduga pemerintah takut akan dampak sosial yang ditimbulkan akibat pengumuman tersebut.

Tapi bukan berarti tidak ada jalan untuk memperjuangkan keadilan para pekerjanya. Agensi iklan Dentsu dan ritel restoran Watami menderita kekalahan di pengadilan setelah hakim membuktikan pegawai mereka melakukan bunuh diri karena jam kerja dan lembur yang tidak manusiawi. Perlu diperhatikan bahwa kasus Dentsu dan Watami ini masing-masing terjadi di tahun 1991 dan 2008, namun permintaan maaf resmi baru dikeluarkan 5-10 tahun kemudian.

LOKASI IRL

Sekolah yang menjadi referensi adalah Ōitauenogaoka High School terletak di kota Oita pulau Kyushu. Kota ini terkenal dengan restoran yang menyajikan ikan kembung. Ikan yang sangat beracun sehingga koki yang mengolahnya harus memiliki sertifikat khusus, diperoleh setelah latihan bertahun-tahun. Menurut rumor yang beredar, pengarang manga ReLife adalah lulusan sekolah ini. Oleh karena itu dijadikan latar ceritanya. Jalan gang juga diambil dari lokasi yang tidak jauh dari sekolah. Nampak juga area pinggiran sungai kota Oita.

KAIZAKI ARATA
ONO KENSHO

Freeter berusia 27 tahun. Merupakan mantan pegawai di sebuah *black company* yang mengundurkan diri 3 bulan lalu karena masalah prinsip dan alasan lain. Sejak saat itu menderita masalah psikologi yang membuatnya tidak diterima dalam berbagai pekerjaan. Mengikuti eksperimen ReLIFE untuk merehabilitasi dirinya (plus uang saku bulanan).

YOAKE RYO
KIMURA RYOHEI

Penanggung jawab Arata dari divisi *support* ReLIFE Laboratories. Ia memiliki sifat yang ceria dan jenaka, namun tak ragu untuk mengucapkan kata-kata yang menusuk. Sebagai penanggung jawab, Yoake selalu mengawasi Arata dan hanya memberikan bantuan sekenanya, karena sebelumnya ia dinilai "terlalu banyak ikut campur" dalam masalah klien lamanya.

HISHIRO CHIZURU
KAYANO AI

Murid teladan di SMA Aoba yang menjadi peraih nilai tertinggi. Kepintarannya berbanding terbalik dengan sifat pendiamnya. Keluarga Hishiro rajin berpindah-pindah sehingga membuat Hishiro menjadi socially awkward dan tidak mempedulikan hal lain selain belajar. Sejak bertemu Arata, Hishiro mulai mencoba berteman dengan teman sekelasnya yang lain.

KARIU RENA
TOMATSU HARUKA

Kariu adalah seorang *overachiever*, berusaha keras untuk jadi yang terbaik dalam akademik dan ekstrakurikuler voli yang ia tekuni bersama Tama. Ia keras kepala, penuh ego, serta tak bisa jujur dengan perasaannya sendiri. Kariu naksir pada Oga yang menjadi temannya sejak lama.

ONOYA AN
UEDA REINA

Murid pindahan yang masuk berbarengan dengan Arata. Belakangan diketahui bahwa ia adalah junior Yoake di divisi *support*. Onoya mengaku sudah lama mengamati Arata bersama Yoake, dan ia pun turut membantu keduanya dari balik layar. Ia sangat klop dengan Arata dan Yoake, dan kadang tingkahnya sedikit lebih frontal.

OGA KAZUOMI
UCHIDA YUMA

Selama tiga tahun berturut-turut, Oga menduduki posisi ketua kelas. Walaupun merupakan ketua kelas, penampilan Oga terlalu mencolok sehingga ia mendapat panggilan **Chara-Oga** dari Arata. Oga sama pintarnya dengan Hishiro, namun layaknya ketua kelas perempuan itu, Oga tak bisa membaca perasaan Kariu yang menyukainya.

TAMARAI HONOKA
AKANEYA HIMIKA

Kapten tim voli yang merupakan sahabat dekat Kariu. Sosok naif dan baik hati ini sangat pandai dalam olahraga voli hingga banyak orang merasa iri dengan bakatnya. Tama awalnya memilih SMA Aoba untuk sedikit menjauh dari hingar bingar voli, namun akhirnya ia bertemu Kariu yang menganggapnya sebagai rival.

ASAJI NOBUNAGA
NAMIKAWA DAISUKE

Asaji adalah teman masa kecil Tama yang diminta untuk selalu menemaninya setiap pulang-pergi sekolah. Asaji tak ragu menjadi sandaran untuk Tama jika ia memiliki masalah.

INUKAI AKIRA
SUGIYAMA NORIYAKI

Seperti Asaji, Inukai juga merupakan teman masa kecil Tama. Berbeda dengan Asaji, Inukai sangat overprotektif pada Tama dan tak segan main otot jika Tama dicelakai.

Studio Trigger nampak sedang penuh semangat. Meskipun terhitung sebagai studio yang usianya masih seumur jagung, mereka berani memproduksi anime yang terkesan outrageous dalam berbagai macam budget. Bahkan jika kamu hanya punya uang receh saja, mereka bisa menggunakan uang receh itu untuk membuat anime. Hasilnya memang tidak bisa dibilang menakjubkan tapi tetap menyenangkan utuk ditonton. Apalagi jika mereka diberi dana berjibun.

PG-13 TV ANIME

UCHUU PATROL LULUCO

Production Trigger
Genre Scifi, Comedy, Romance
HP luluco.tv

STAFFS

Original Creator Imaishi Hiroyuki
Director Imaishi Hiroyuki
Script Imaishi Hiroyuki, Amemiya Akira
Chara. Design Mago, Yoshigaki Yusuke
Justice Design Koyama Shigeto
Animation Director Yoshigaki Yusuke, Handa Shuhei
Art Director Kobayashi Hiroyasu
DoP Tonishi Yuko
Color Design Komatsu Arisa, Koyama Tomoko
Editing Hasegawa Mai
Sound Director Urakari Hiroki
Music Suehiro Kenichiro, Sawano Hiroyuki, Oshima Michiru, KO3, Horita Daisuke
Theme Song Fujirock, TeddyLoid, Bonjour Suzuki

CASTS

Luluco MAO
AΩ Nova Enoki Junya
Midori Save-the-World Shintani Mayumi
Overjustice Inada Tetsu
Hisho -
Keiji Iwata Mitsuo
Lalaco Godspeed Honna Yoko

Kill la Killian Enoki Junya
Guts Katsuyuki Konishi
Sucy Manbavaran Murase Michiyo
Sex Nakae Mitsuki
Violence Hirota Minoru
Machspeed Takagi Wataru
Inferno Cop Goto Junichi
Ariel Suzuki Shimorenjaku Kaname
Kagari Akko Han Megumi

Untuk merayakan ulang tahun studio yang berdiri tahun 2010 ini, dibuatlah sebuah *anime* dimana para staf **Trigger** bisa bersenang-senang membuat *anime*. Hadir **Uchuu Patrol Luluco**, *anime* pendek yang nampak merupakan *mix and match* dari beberapa karya produksi Trigger sebelumnya. Dalam mengerjakan Luluco, Trigger seakan kembali masuk ke mode *nothing to lose* yang biasa diterapkan dalam beberapa karya pendek mereka. Harap diperhatikan juga bahwa musim lalu proyek utama Trigger adalah **Kiznaiver**, dan mereka juga disibukkan dengan *rebroadcast* **Ninja Slayer**.

Anime ini bersetting di **Ogikubo** yang merupakan pusat berkumpulnya berbagai makhluk ekstra terrestrial. Konon krisis ekonomi yang dihadapi Jepang memaksa pemerintah menjual Ogikubo ke luar angkasa, namun ironisnya kota Ogikubo ternyata berharga murah. Nasi sudah jadi bubur, para alien sudah keburu tinggal di Ogikubo dan membuat kehidupan di kota itu tidak biasa.

Luluco adalah anak SMP yang berharap hidup normal namun tidak bisa. Selain karena kemunculan para alien, pekerjaan ayahnya yang merupakan inspektur untuk organisasi **Space Patrol** membuat hidup Luluco bergejolak. Untungnya, Luluco masih bisa menjaga kenormalannya. Namun saat sang ayah membeku setelah tak sengaja menelan barang bukti berbahaya, Luluco tak punya pilihan lain untuk meminta bantuan pada atasan sang ayah, **Overjustice**.

Overjustice lalu memerintahkan Luluco untuk bekerja menjadi Space Patrol dan ditempatkan di sekolahnya sendiri. Luluco tidak sendirian karena ia ditemani oleh sesama Space Patrol yang lain seperti **AΩ Nova** dan juga **Midori Save-the-World**. Bersama-sama, bisakah mereka membongkar kejahatan yang terjadi di sekolah? Dan apakah ayah Luluco bisa dilelehkan kembali?

Seperti sudah ditulis sebelumnya, Uchuu Patrol Luluco merupakan *anime* yang mengambil banyak *cue* dari karya-karya Trigger sebelumnya, bahkan saat sutradara dan CEO Trigger **Imaishi Hiroyuki** masih berada di **Gainax**. Desain visual sekilas mengingatkan pada **Panty & Stocking**, namun set latar berbentuk *cutout* foto jelas-jelas terinspirasi **Inferno Cop**. Ngomong-ngomong soal Inferno Cop, Overjustice terlihat mirip sekali dengan sang polisi dari neraka, yang mengenakan kacamata **Kamina**/**Simon** dari **Gurren Lagann**. Lambang di topinya jelas-jelas lambang **ICPD**.

Namun apakah animasinya sama dengan Inferno Cop? Uchuu Patrol Luluco dianimasikan dengan cukup normal. Meski begitu, tensi dan kegilaannya bisa disamakan dengan Panty & Stocking dan **Kill la Kill**. Komedi intens *no nonsense* inilah yang menjadi ciri khas dari komedi Trigger. Kamu mungkin berpikir **Koyama Shigeto** didapuk sebagai desainer mecha yang disebut **Justice**. Ternyata, Justice sendiri adalah seragam Space Patrol yang memungkinkan pemakainya berubah menjadi senjata lewat cara yang cukup *disturbing*!

Tak hanya sekedar mengambil inspirasi, serial lama Trigger juga dijadikan *cameo*! Ada beberapa episode yang didedikasikan sebagai episode *crossover* dengan berbagai

judul original mereka. Artinya kamu nggak bakal lihat **Inou Battle** atau Ninja Slayer dalam Luluco. *Still*, melihat Luluco dkk berhadapan dengan **Life Fiber** atau berburu **Philosopher's Stone** tentunya membawa nostalgia. Apalagi sebagian besar *seiyuu* dari *anime* aslinya kembali muncul (kecuali **Hayashibara Megumi** dan **Yamadera Koichi**).

Musik nampaknya hendak kembali ke era Panty & Stocking. Meskipun tak ditukangi **Taku Takahashi** dari **m-flo** setidaknya ada **TeddyLoid** yang kembali dengan kolaborasi apiknya bersama **Bonjour Suzuki**. *Theme song* pembuka dari **Fujirock** dibuat singkat ala Panty & Stocking. *As if that's not enough*, beberapa musik dari episode *crossover* pun dibawa langsung dari *anime*nya. Yap, bakal ada **Hiroyuki Sawano** dan **Kobayashi Mika** di sini. Pastinya tahu dong untuk episode mana.

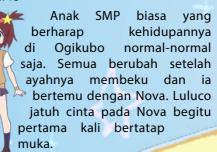
All in all, Uchuu Patrol Luluco adalah *anime* yang khas Trigger banget. Layaknya Inferno Cop dan Ninja Slayer, Luluco adalah *anime* dimana para stafnya bebas menganimasikan apapun sesuka hati mereka. Semua ide gila dieksekusi di sini. Pendekatan "nggak takut rugi" seperti ini bukan demi ulang tahun Trigger saja. Namun inilah filosofi dari Trigger, dimana animasi bukan sekedar bisnis dan pekerjaan semata. Ini menunjukkan bahwa para staff Trigger masih punya *passion*, punya visi yang selalu ingin mereka wujudkan, dna yang terpenting, kepribadian yang membuatnya berbeda dengan studio lain.

Di luar semua kegilaannya, Luluco menampilkan sebuah cerita yang sederhana. Yaitu tentang sebuah cinta pertama yang sangat naif. Jika ada satu hal yang diajarkan Luluco, itu adalah "kamu nggak butuh alasan untuk jatuh cinta."

CHARACTERS

Luluco

VA: MAO

Anak SMP biasa yang berharap kehidupannya di Ogikubo normal-normal saja. Semua berubah setelah ayahnya membeku dan ia bertemu dengan Nova. Luluco jatuh cinta pada Nova begitu pertama kali bertatap muka.

AΩ Nova

VA: Enoki Junya

Murid pindahan yang dikirimkan Space Patrol pusat untuk menolong Overjustice dan Luluco. Nova adalah cowok kharismatik, lembut, jujur, dan tak jarang blak-blakan.

Midori Save-the-World

VA: Shintani Mayumi

Teman sekolah Luluco yang merupakan kepala geng penyebar aplikasi *blackhole* ilegal. Setelah tertangkap, Midori memutuskan untuk bergabung dengan Space Patrol karena ingin dekat dengan Nova.

Overjustice

VA: Inada Tetsu

Kepala Space Patrol cabang Ogikubo. Overjustice menjunjung tinggi rasa keadilan, meskipun konsep keadilan miliknya sering kali berubah-ubah. Nampak mengintimidasi namun tubuhnya jauh lebih ringkih.

Hisho

Sekretaris pribadi Overjustice yang tak pernah berbicara. Sifatnya kalem di segala situasi dan mampu beradaptasi dengan cepat. Ia bahkan tak ragu menggunakan Overjustice sebagai senjata untuk membela diri.

Keiji

VA: Iwata Mitsuo

Ayah Luluco. Seorang anggota Space Patrol yang overprotektif pada anaknya. Saat ini kaku membeku.

Lalaco Godspeed

VA: Honna Yoko

Ibu Luluco yang telah bercerai dengan Keiji. Ia menghabiskan masa-masa menjanda sebagai bajak angkasa yang mencoba menjual Ogikubo kepada penawar tertinggi. Jubah miliknya terbuat dari Life Fiber.

LITTLE WITCH ACADEMIA

Sucy Manbavaran

VA: Murase Michiyo

Kagari Akko

VA: Han Megumi

KILL LA KILL

Kill la Killian

VA: Enoki Junya

Guts

VA: Katsuyuki Konishi

SEX & VIOLENCE w. MACHSPEED

Sex

VA: Nakae Mitsuki

Violence

VA: Hirota Minoru

Machspeed

VA: Takagi Wataru

INFERNO COP

Inferno Cop

VA: Goto Junichi

Ariel Suzuki

VA: Shimorenjaku Kaname

KIZNAIVER

Gomorin

Teks & Layout: mca_trane

Sesekali dalam beberapa tahun, bermunculan beberapa judul *anime* yang memiliki teknik produksi yang berbeda dengan cara-cara konvensional. **Ping Pong** menggebrak dengan animasi yang seluruhnya dikerjakan dengan **Adobe Flash**, lalu ada juga **Inferno Cop** yang benar-benar mengeksploitasi definisi *limited animation*. Bahkan ada juga **Aku no Hana** dan **Kowabon** yang sepenuhnya dibuat dengan teknik *rotoscpoing* ala film **A Scanner Darkly**. Bagus atau jelek, judul-judul di atas berani mencoba medium penceritaan yang baru sehingga ia dikenal karena keunikan artistiknya.

Di tahun 2016 ini, nampaknya penulis cerita **Urobuchi Gen** juga tertarik mencoba sesuatu yang berbeda. Setelah memulai debutnya di dunia *tokusatsu* lewat **Kamen Rider Gaim**, Urobuchi kini mengalihkan pandangannya pada satu jenis medium cerita yang cukup jarang dilirik: sandiwara boneka. Bukan sembarang sandiwara boneka pula karena Urobuchi secara spesifik memilih wayang potehi, salah satu kesenian boneka asal Tiongkok yang juga mengakar kuat di Indonesia.

Lah, kok bisa? Alkisah Urobuchi pergi ke sebuah konvensi *anime* di Taiwan saat sedang libur. Di sana dia melihat pagelaran wayang potehi dari **PILI**. PILI merupakan rumah produksi acara wayang potehi yang telah menelurkan ratusan episode dari acara tersebut. Popularitasnya sangat besar di Taiwan, namun tidak di luar negeri. Urobuchi yang jatuh cinta pada pertunjukan mereka segera mengontak PILI untuk berkolaborasi. Gayung pun bersambut, nama besar Urobuchi sudah cukup untuk membuat PILI dan para sponsor terlibat dalam ambisinya mempopulerkan wayang potehi di Jepang.

Thunderbolt Fantasy merupakan acara sandiwara wayang potehi yang diproduksi oleh PILI dan juga **Nitroplus**. PILI yang memproduksi acaranya dengan bantuan **Goodsmile Company**, sementara Nitroplus menangani aspek artistiknya. Empat ilustrator kawakan dibawa ke dalam Thunderbolt Fantasy untuk mewujudkan visi Urobuchi akan cerita silat *wuxia* yang fantastis dan juga *hardcore*. Thunderbolt Fantasy disiarkan dalam dialek Hokkien, sementara daerah lain mendapatkan *dub* versi Mandarin dan juga Jepang. Keunikan dari versi original Hokkien, seluruh karakter laki-laki diisi suarakan oleh satu orang *seiyuu* saja, sementara karakter perempuan diserahkan pada dua orang berbeda. Sebuah praktik lumrah dalam acara wayang potehi Taiwan. Di dalam acara ini terdapat pula pembacaan puisi jenis **Niàn Bái** yang menjelaskan sifat dan tujuan karakter. Pusisi ini dibacakan dalam dialek Hokkien di semua versi.

Bersetting di tanah **Dōng Lí** di timur yang terpisah dengan tanah **Xī Yōu** di barat, dikisahkan klan **Xuán Gui Zōng** tengah memburu pedang **Tian Xing Jià**, salah satu senjata keramat **Shén Huì Mó Xiè** yang dilindungi kakak beradik **Dān Héng** dan **Dān Fēi**. Meskipun kakak beradik **Hù Yìng Shī** menampilkan teknik silat yang kuat, mereka bukanlah tandingan **Miè Tiān Hái**, ketua klan Xuán Gui Zōng. Demi melindungi pedang Tian Xing Jià dan Dān Fēi, Dān Héng pun mengorbankan dirinya.

Di lokasi lain, pendekar pengelana **Shāng Bù Huàn** tak sengaja berpapasan dengan Dān Fēi yang tengah dikejar anggota klan Xuán Gui Zōng. Karena sebelumnya Shāng Bù Huàn telah diwanti-wanti oleh seorang pemuda misterius untuk membalas budi setelah meminjam payung yang menaungi patung Buddha, Shāng Bù Huàn pun menolong Dān Fēi. Ia kemudian membawa Dān Fēi kembali ke hadapan pemuda misterius sebelumnya yang ternyata bernama **Lin Xuě Yā**. Baik Lin Xuě Yā dan Shāng Bù Huàn kini terlibat

PG-13 **LIVE ACTION**

THUNDERBOLT FANTASY

Production PILI, Nitro+, GSC
Genre Fantasy, Action, Wuxia
HP thunderboltfantasy.com

STAFFS

Original Creator Urobuchi Gen
Director Huang Qiang Hua
Screenplay Urobuchi Gen
Chara. Design Chuuouhigashiguchi, Niθ, Minamoto Satoru, Mimori Shinov
Weapon Design Ishiwata Makoto
CG Director Dingzi Qin
Art Director Yoshiki Usa, Lin Zhi Wei
Art Design Zeng Hao Ming
DoP Liu Sheng Jie
Sound Director Iwanami Yoshikazu
Music Sawano Hiroyuki
Theme Song TM Revolution

CASTS

Lin Xuě Yā Toriumi Kosuke
Shāng Bù Huàn Suwabe Junichi
Dān Fēi Nakahara Mai

Dān Héng Hirakawa Daisuke
Shòu Yún Xiāo Koyama Rikiya
Juan Cán Yún Suzumura Kenichi
Xíng Hài Ohara Sayaka
Shā Wú Shēng Hiyama Nobuyuki
Lián Qí Yamaji Kazuhiro
Miè Tiān Hái Seki Tomokazu
Cán Xiōng Yasumoto Hiroki
Liè Mèi Tomatsu Haruka
Diāo Mìng Ookawa Tooru

Urobuchi and the crew saat mempromosikan Thunderbolt Fantasy.

dalam konflik antara Dān Fěi dan Xuán Gui Zōng, apalagi karena Miè Tiān Hái juga seperti sangat tertarik untuk mengalahkan Lin Xuě Yā.

Nah, apa saja yang bisa kita temukan di Thunderbolt Fantasy? Mari mulai dengan figur sentral dari serial ini yaitu Urobuchi. Thunderbolt Fantasy menampilkan berbagai ciri khas yang membuat cerita ini "Urobuchi banget", mulai dari *building up* setiap adegan hingga tendensi untuk membunuh karakter sentral langsung di episode pertamanya. Apakah kisahnya terasa sangat *anime*? Justru sangat dekat dengan berbagai drama silat macam **Pendekar Rajawali**. Setiap detiknya penuh dengan dialog-dialog *hammy* dan penuh kiasan indah. Begitu pula dengan sekuens aksi yang cepat, elegan serta penuh efek *practical* dan CG memukau dan *over the top* yang menjadi *staple* dari tiap serial silat. Hanya saja untuk ukuran cerita Urobuchi, moralitas karakter nampak sangat jelas seperti bagaimana Miè Tiān Hái digambarkan sebagai tokoh lalim yang haus akan kekuatan, serta Dān Fēi yang mengabdi melindungi Tian Xing Jià. Ini adalah sebuah kisah sederhana tentang kebajikan melawan kejahatan, *after all*.

Namun karena ini adalah Urobuchi yang kita bicarakan, dia pasti menyimpan berbagai *twist* di episode sejalnjutnya.

Meskipun merupakan sandiwara wayang, Thunderbolt Fantasy tidak dikerjakan asal-asalan. Kualitas boneka, properti dan diorama latarnya sangat bagus. Efek practical seperti darah yang mengucur, ledakan, terpaan angin serta bagian tubuh yang terlepas cukup meyakinkan. Semua boneka digerakkan secara manual dengan tangan, karena jika tidak bukan wayang potehi namanya. Efek CG meskipun tidak begitu mentereng, mampu mengeksekusi sekuens adegan yang sulit diwujudkan gerakan tangan manusia. Saat melancarkan teknik pedang misalnya.

Satu poin minus yang bisa saya pikirkan adalah desain karakter yang kelewat flamboyan. Tendensi untuk menampilkan karakter laki-laki dalam gaya *bishonen* cukup menyulitkan saat membedakan karakter laki-laki dan perempuan. Beberapa *gesture* kecil seperti gerakan telapak tangan kadang cukup membuat bergidik. Coba deh Google jargon *uncanny valley*. *Other than that*, Thunderbolt Fantasy mampu menyajikan alternatif yang oke di antara puluhan *anime* yang tayang musim ini. Entah mengapa saya jadi teringat beberapa sinetron kolosal Indosiar seperti **Misteri Gunung Merapi** dan **Dendam Nyi Pelet** karena spesial efeknya. Jika kamu adalah fans cerita-cerita *wuxia* atau penyuka wayang potehi, maka jangan sampai melewatkan Thunderbolt Fantasy.

Characters

Lin Xue Ya

VA: Toriumi Kosuke

Lelaki misterius yang entah mengapa memiliki hubungan dengan Miè Tiān Hái di masa lalu. Ia menolong Dān Fēi dengan memanipulasi orang-orang di sekitarnya seperti Shāng Bù Huàn, Shòu Yún Xiāo dan Juan Cán Yún.

Shang Bu Huan

VA: Suwabe Junichi

Pendekar pengelana yang tiba-tiba ditarik ke dalam konflik antara Hù Yìng Shī dan Xuán Gui Zōng. Sifatnya kasar pada orang lain, namun seperti semua karakter tsundere lain, ia masih menyisakan kebaikan dalam hatinya.

Dan Fei

VA: Nakahara Mai

Salah satu Hù Yìng Shī yang melindungi gagang pedang Tiān Xíng Jiàn. Ia berhasil selamat dari Xuán Gui Zōng karena pengorbanan kakaknya.

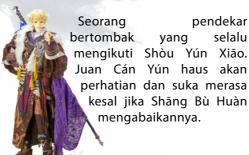
Shou Yun Xiao

VA: Koyama Rikiya

Seorang pendekar yang ahli memanah dari jarak yang amat sangat jauh. "Abang" Juan Cán Yún ini nampak cukup tertarik pada Shāng Bù Huàn

Juan Can Yun

VA: Suzumura Kenichi

Seorang pendekar bertombak yang selalu mengikuti Shòu Yún Xiāo. Juan Cán Yún haus akan perhatian dan suka merasa kesal jika Shāng Bù Huàn mengabaikannya.

Dan Heng

VA: Hirakawa Daisuke

Kakak Dān Fēi yang juga merupakan seorang Hù Yìng Shī. Ia tewas saat melindungi sarung pedang Tiān Xíng Jiàn dari Miè Tiān Hái.

Mie Tian Hai

VA: Seki Tomokazu

Ketua kelompok Xuán Gui Zōng yang berambisi mengoleksi berbagai jenis senjata Shén Huì Mó Xiè, salah satunya adalah pedang Tiān Xíng Jiàn. Ia menguasai menara Qī Zuì Ta yang berada di Mó Jī Shān.

Can Xiong

VA: Yasumoto Hiroki

Cán Xiōng merupakan salah satu perwira andalan Miè Tiān Hái. Ia bunuh diri dengan memenggal kepalanya sendiri setelah kalah dari Shāng Bù Huàn.

Lie Mei

VA: Tomatsu Haruka

Perwira Xuán Gui Zōng yang paling loyal kepada Miè Tiān Hái. Ia berusaha menyelesaikan misi demi mendapatkan perhatian Miè Tiān Hái.

Diao Ming

VA: Ookawa Tooru

Perwira Xuán Guǐ Zōng lain yang menjadi andalan Miè Tiān Hái. Berbeda dengan Liè Mèi, loyalitas Diāo Mìng tidak dilatar belakangi motif tertentu.

Xing Hai

VA: Ohara Sayaka

Seorang penyihir yang hidup di hutan keramat. Ia membenci manusia. Namun untuk merebut menara Qī Zuì Ta dari tangan Miè Tiān Hái, kekuatan Xíng Hài sangat dibutuhkan.

Sha Wu Sheng

VA: Hiyama Nobuyuki

Seorang pembunuh bayaran yang senang menantang lawan kuat. Sepertinya ia punya dendam pada Lin Xuě Yā.

Lian Qi

VA: Yamaji Kazuhiro

Lian Qi adalah sekutu terpercaya Lin Xuě Yā. Ia adalah pemilik suling keramat.

Beberapa karakter Thunderbolt Fantasy umumnya memiliki dua nama dengan dua pengejaan berbeda. Nama pertama adalah nama asli pemberian orang tua, sementara satu lagi adalah semacam nama pena/julukan/pseudonym. Lalu, nama Tiongkok tersebut dapat dieja dengan dua cara. Ini karena kanji nama mereka memiliki pengucapan berbeda bagi orang Tiongkok asli dengan orang Jepang.

Berikut ini adalah tabel nama karakter Thunderbolt Fantasy, beserta pelafalan Pinyin dan Jepangnya. Khusus bagi Lin Xuě Yā, ia memiliki satu nama lagi yaitu Gui Niao/Kicho (鬼鳥). Sementara itu, berikut ini pula adalah tabel penjelasan beberapa jargon/terminologi dalam Thunderbolt Fantasy beserta dengan terjemahannya.

Nama Asli			Nama Julukan		
Kanji	Pinyin	Jepang	Kanji	Pinyin	Jepang
凜雪鴉	Lǐn Xuě Yā	Rin Setsu A	掠風竊塵	Lüè Fēng Qiè Chén	Ryo Fu Setsujin
殤不患	Shāng Bù Huàn	Sho Fukan	刃無鋒	Rèn Wú Fēng	Jin Muho
丹翡	Dān Fěi	Tan Hi	-	-	-
丹衡	Dān Héng	Tan Kou	-	-	-
狩雲霄	Shòu Yún Xiāo	Syu Unshou	鋭眼穿楊	Ruì Yǎn Chuān Yáng	Eigan Senyou
捲殘雲	Juǎn Cán Yún	Ken San Un	寒赫	Hán Hè	Hankaku
刑亥	Xíng Hài	Kei Gai	泣宵	Qì Xiāo	Kyuusyou
殺無生	Shā Wú Shēng	Setsu Musou	掠風竊塵	Míng Fèng Jué Shā	Mei Hou Kett Satsu
廉耆	Lián Qí	Ren Ki	-	-	-
蔑天骸	Miè Tiān Hái	Betsu Ten Gai	森羅枯骨	Sēn Luó Kū Gǔ	Shinra Kokotsu
殘凶	Cán Xiōng	Zan Kyou	-	-	-
獵魅	Liè Mèi	Ryou Mi	-	-	-
凋命	Diāo Mìng	Chou Mei	-	-	-

Kanji	Pinyin	Jepang	Deskripsi
窮暮之戰	Qióng Mù Zhī Zhàn	Kyoubo no Sen	Perang dimana setan datang menyerbu dunia manusia.
神誨魔械	Shén Huì Mó Xiè	Shinkai Makai	Senjata yang diberkati kekuatan dewa dewi.
天刑劍	Tiān Xíng Jiàn	Tengyouken	Shén Huì Mó Xiè terkuat yang diincar Miè Tiān Hái.
護印師	Hù Yìng Shī	Goinshi	Manusia yang ditugaskan melindungi Shén Huì Mó Xiè.
七罪塔	Qī Zuì Tǎ	Shichizaitou	Menara yang menjadi markas Xuán Gui Zōng.
魔脊山	Mó Jǐ Shān	Masekisan	Lokasi Qī Zuì Ta yang berada di perbatasan dunia manusia dan setan.
鍛劍祠	Duàn Jiàn Cí	Tankenshi	Kuil tempat Shén Huì Mó Xiè disegel.
西幽/東離	Xī Yōu/Dōng Lí	Seiyuu/Touri	Masing-masing merupakan tanah barat dan timur yang terpisahkan oleh perang Qióng Mù Zhī Zhàn

Wayang Potehi

Kata potehi berasal dari tiga kanji yaitu pou (布, kain), te (袋, kantong) dan hi (戲, wayang). Menurut legenda, wayang potehi ditemukan oleh sekelompok narapidana untuk menghibur diri menjelang eksekusi mati mereka. Selain memainkan boneka dengan tangan, mereka juga memainkan musik tataluan dengan panci dan piring. Bunyi tataluan ini lalu terdengar oleh kaisar yang memberikan pengampunan bagi mereka.

Jika berdasarkan sejarah, wayang potehi berkembang pesat pada masa dinasti Song (960-1279 M). Wayang ini masuk ke Nusantara sekitar abad 16-19 melalui para pedagang Tiongkok. Beberapa catatan resmi tentang wayang potehi di Nusantara dibukukan oleh Edmund Scott dari Inggris pada abad ke-17, dan Ernst Christoph Barchewitz dari Jerman pada abad ke-18.

Wayang potehi masih terus dimainkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Namun saat Indonesia memasuki masa orde baru, pagelaran wayang potehi sempat dilarang oleh pemerintah. Aksi represif ini berlangsung dari tahun 70 sampai 90-an. Setelah era reformasi, wayang potehi dapat dipentaskan kembali secara terbuka.

Pameran wayang potehi di Lenmarc Surabaya, 7-10 Februari 2013.

Sukar Mudjiono, dalang wayang potehi.

Pagelaran wayang potehi.

Sebelum Thunderbolt Fantasy, PILI sudah membuat belasan judul acara wayang potehi modern.

Wayang potehi biasanya memainkan lakon klasik Si Jin Kui, Ceng Tang dan Ceng Se, Hong Kiam Chun Chiu, Cu Hun Cau Kok, Lo Thong Sau Pak dan Pnui Si Giok. Namun saat ini kisah-kisah modern juga sering dimainkan seperti Se Yu/Kera Sakti. Lakon-lakon potehi juga diadaptasi ke dalam kesenian ketoprak, misalnya Joko Sudiro dari Si Jin Kui dan Prabu Lisan Puro dari Li Si Bin. Musik pengiring wayang potehi kini bermacam-macam jenisnya mulai dari gembreng, kecer, cheh dan puah, suling, gitar, rebab, tambur, terompet, hingga piak-kou. Layaknya kesenian wayang lain di Indonesia, wayang potehi juga memiliki fungsi sosial dan ritual.

Ki Sukar Mudjiono merupakan salah satu dalang wayang potehi yang masih aktif di Indonesia hingga hari ini. Ia bersama kelompok Lima Merpati dari kelenteng Hong Tiek Hian secara rutin diundang untuk mengadakan pementasan. Sebagai dalang utama, Ki Sukar selalu menyisipkan pesan moral yang relevan, serta bertutur cerita dalam bahasa Indonesia logat Tiongkok dan juga Suroboyan.

Pada medio 1980-an, dua judul *anime mecha* dari Jepang, **Beast King GoLion** dan **Armored Fleet Dairugger XV** diboyong ke Amerika dan dirombak menjadi **Voltron: Defenders of the Universe**. Layaknya **Robotech** terhadap **Macross**, **Orguss** dan **Mospeada**, Voltron merupakan serial yang menggabungkan dua judul *anime* berbeda sebagai syarat untuk tayang dalam saluran sindikasi Amerika. Meskipun Voltron mengedit banyak sekali adegan GoLion dan Dairugger XV, ia merhasil menjadi salah satu serial sindikasi terpopuler di masanya.

Di era modern, sayangnya Voltron seakan jatuh ke jurang *niche* yang hanya diminati fans lama. Namun setidaknya Voltron lebih baik dari Robotech karena seri-seri terbarunya dibuat sendiri dari nol. Hasilnya bermacam-macam, namun yang pasti serial Voltron *all-new* ini membawa angin segar. Ia tidak lagi terikat dengan cerita yang sudah ada sehingga kini Voltron bisa bebas menentukan kemana ceritanya akan dibawa.

Dan kini di tahun 2016, seri Voltron kembali lagi. Berniat untuk membawa Voltron kembali ke akarnya, **DreamWorks** dan **Netflix** menciptakan **Voltron: Legendary Defender**. Serial sepanjang 11 episode ini tayang eksklusif di Netflix dan dapat langsung dinikmati hingga tamat saat rilis secara resmi. Untuk membawa Voltron kembali ke masa jayanya, DreamWorks telah menunjuk kru dan staf yang sangat tepat. Tim di balik serial epik **Avatar – The Last Airbender** dan **The Legend of Korra**: **Studio Mir** serta produser **Lauren Montgomery** dan **Joaquim Dos Santos**, dipilih untuk kembali menghidupkan sang Defenders of the Universe dengan napas baru.

Tiga orang kadet **Galaxy Garrison**: **Lance**, **Hunk** dan **Pidge** menyaksikan sebuah objek angkasa yang jatuh ke bumi. Di dalamnya adalah **Shiro**, astronot yang semula dikabarkan mati saat melaksanakan misi

Teks & Layout: mca_trane

PG-7 **WEB ANIME**

VOLTRON

Legendary Defender

Production Studio Mir, DreamWorks
Genre Scifi, Mecha
HP voltronlegendarydefender.com

STAFFS

Original Creator Toei, WEP
Director Lauren Montgomery, Joaquim Dos Santos, Steve Ahn, Eugene Lee, Chris Palmer, etc.
Story Tim Hedrick, Joshua Hamilton
Storyboard Lauren Montgomery, Joaquim Dos Santos, Steve Ahn, Eugene Lee, etc.
Chara. Design Christie Tseng, Kim Ilkwang, Kim Jinsun
Animation Director Paeng Youwon, Yu Jaeha
CG Director Lee Soon
Sound Director Otis van Osten
Music Brad Joseph Breeck
Theme Song Alex Geringas

CASTS

Shiro Josh Keaton
Keith Steven Yeun
Lance Jeremy Shada
Pidge Bex-Taylor Klaus
Hunk Tyler Labine
Allura Kimberly Brooks
Coran Rhys Darby

Zarkon Neil Kaplan
Haggar Cree Summer
Sendak Jake Eberle
Alfor Keith Ferguson
Iverson Nolan North
Shay Emily Eiden
Rax Scott Wolf
Rolo Norman Reedus
Nyma Lacey Chabert

di **Kerberos**, bulan milik **Pluto**. Saat mereka mencoba menyelamatkan Shiro, muncul **Keith**, kadet *dropout* yang lebih dulu menyelamatkan Shiro. Kelimanya kemudian bersembunyi dan saling bercerita tentang sinyal yang dikirimkan ras alien **Galra**. Mereka kemudian menarik kesimpulan bahwa Galra tengah mencari sesuatu yang disebut dengan **Voltron**.

Mereka kemudian memutuskan untuk mencari Voltron lebih dulu, dan Lance menemukan sebuah robot singa berwarna biru serta tak sengaja mengakifkannya. Mereka kemudian dibawa oleh robot itu menembus *wormhole* menuju planet **Arus**. Setelah menyelidiki sebuah kastil misterius, mereka berhasil membangunkan puteri **Allura** dan penjaganya **Coran**, yang tertidur selama 10 ribu tahun. Shiro, Keith, Pidge, Lance dan Hunk dipilih oleh Allura sebagai penerus kelompok **Paladin**, pilot dari robot Voltron. Untuk menghentikan ambisi Galra, para Paladin kemudian dikirim untuk mencari sisa robot Voltron yang lain di penjuru galaksi. Perjalanan mereka tidak mudah, Hunk misalnya harus menghindari serangan lawan dan Keith bahkan harus menyusup untuk mencuri satu robot Voltron yang sudah disita Galra.

Saat kelima robot singa terkumpul, pasukan Galra sudah tiba di planet Arus dan mulai menyerang kastil. Meskipun awalnya merasa kewalahan, para Paladin berhasil menggabungkan robot mereka menjadi Voltron. Mereka dapat memukul mundur pasukan Galra dari Arus. Namun ini bukanlah akhir perjuangan mereka karena pemimpin Galra, **Zarkon** serta penyihir **Haggar** masih memiliki berbagai rencana culas untuk menangkap Voltron. Bisakah para Paladin dan puteri Allura mengalahkan rezim Galra yang menguasai angkasa selama ribuan tahun?

Hal yang paling mudah diamati saat melihat Legendary Defenders adalah… *anime*? Ya, dengan staf Avatar yang menukanginya, tak heran jika ada beberapa ciri khas serial **Nickelodeon** tersebut yang bisa ditemukan di sini. Beberapa *timing* komedik, karakterisasi dan desain tokoh, dan kadang seberapa jauh ia bisa menyuguhkan momen-momen diluar nalar demi *rule of cool*. Ambil Lance misalnya, ia bagaikan **Sokka** yang terjebak dalam tubuh **Kyon**. Atau bagaimana Hunk dan Keith terasa seperti kembaran **Bolin** dan **Mako**. Dan tolong jangan bahas soal Pidge. Pokoknya jangan. Beberapa ras *alien* juga banyak terinspirasi dari *anime*, mulai dari makhluk-makhluk kecil nan imut yang biasa ditemui di serial *anime* perempuan, hingga monster **Robeast** yang didesain ala *mecha* **Evangelion**. Desain Voltron yang terbaru tak jauh berbeda dengan Voltron *original* yang juga adalah GoLion, hanya kali ini telah melalui proses *restyling* ulang agar terlihat lebih futuristik.

Layaknya *anime* Jepang konvensional, Legendary Defenders dibuat dengan menggabungkan animasi 2D tradisional dengan model 3DCG. Gerakannya sangat halus dan *fluid*, tentunya karena proses animasi juga ikut disokong oleh DreamWorks yang notabene populer lewat berbagai film 3D mereka. Hanya saja, kadang animasinya terasa…terlalu *digital*? Warna-warna dan *blocking* bayangan

terasa terlalu datar, terlihat sangat artifisial. *Lineart* karakter juga sering kali terlihat *jaggies* terutama jika menontonnya dalam kualitas HD. Salah satu karakteristik dari *anime* Jepang adalah, meskipun telah melalui digitalisasi alur kerja, sentuhan tangan manual tetap dibutuhkan. Sehingga meskipun secara animasi terasa lebih kaku, namun lebih memanjakan mata. Saya rasa ketergantungan berlebih pada *tools-tools* komputer inilah yang menghilangkan rasa manusia dalam beberapa animasi barat.

Bagaimana dengan ceritanya? *Well, as expected from Avatar crews*, sering kali terjadi *tonal shift* antara momen serius dan juga *goofy* yang cukup seimbang. Terdapat sekitar satu-dua episode *filler* yang menjadi *hook* untuk *arc* cerita selanjutnya. Satu hal yang saya salut, adalah tidak terjebaknya Legendary Defenders ke dalam format monster mingguan. Robeast yang muncul bahkan bisa dihitung dengan satu tangan saja. Pertarungan para Paladin tidak semuanya berlangsung dengan Voltron, namun kadang mereka turun dan mengangkat senjata masing-masing.

Naskah yang kurang lebih terinspirasi berbagai *anime* (dan yang terpenting juga menjadi napak tilas plot utama GoLion), karakter-karakter menarik serta animasi apik. Poin-poin barusan nampaknya dengan sukses menjadikan Voltron: Legendary Defenders sebagai *reboot* yang mampu melaksanakan tujuannya. Beberapa polesan kasar memang sedikit mengganggu, namun seperti itu juga perasaan saat menonton *anime* yang *off-model* karena menghemat budget. *Still*, ceritanya masih menyisakan beberapa misteri tak terjawab, sehingga mau tak mau kita harus menunggu *season* 2. *More like, ending*nya gantung. Untungnya Studio Mir dan DreamWorks baru saja mengumumkan kalau *season* 2 tengah dikerjakan dan siap tayang di penghujung tahun 2016. Kita tunggu saja petualangan para Paladin selanjutnya.

Characters

Shiro

VA: Josh Keaton

Shirogane Takashi merupakan bagian dari tim ekspedisi yang dikirim ke Kerberos namun tertangkap oleh Galra. Ia diperbudak untuk menjalani pertandingan gladiator dengan tangan prostetik buatan kaum **Druid**. Shiro kemudian melarikan diri dan berhasil tiba di bumi untuk memperingati umat manusia. Pilot **Black Lion** ini memiliki sifat tenang dan analitik, namun kesehatan psikisnya masih belum stabil akibat terpenjara oleh Galra.

Keith

VA: Steven Yeun

Kadet berbakat Galaxy Garrison yang dikeluarkan karena indisipliner. Setelah dikeluarkan, ia terus menyelidiki sinyal yang dikirimkan pasukan Galra. Nampak tak bersemangat, namun merupakan seseorang yang liar dan agresif. Ia sering merasa kesal dengan rivalitas sepihak yang selalu didengungkan Lance. Pilot **Red Lion** ini memiliki senjata *bayard* yang dapat berubah menjadi pedang.

Lance

VA: Jeremy Shada

Kadet yang naik pangkat sebagai pilot tempur setelah Keith dikeluarkan. Dipasangkan dengan Hunk dan Pidge dalam satu tim, Lance selalu menggembor-gemborkan *skill* yang diperparah sikap arogannya. *Playboy* ini bertingkah sok keren meskipun sebenarnya ia lumayan payah. Walau begitu, Lance selalu sigap melindungi kawannya dibanding dirinya sendiri. *Bayard* milik pilot **Blue Lion** ini dapat berubah menjadi senapan.

Pidge

VA: Bex-Taylor Klaus

Communication officer dalam tim Lance dan Hunk ini sangat pandai mengutak-atik komputer. Pidge penuh rasa ingin tahu, namun kadang sedikit egois. Terlahir dengan nama **Katie Holt**, ia merupakan anak perempuan yang kehilangan ayah dan kakaknya dalam misi Keroberos. Ia tahu Galaxy Garrison menyembunyikan kenyataan dibalik misi itu, sehingga ia menyusup ke sana dengan menggunakan nama samaran **Pidge Gundersson**. Memiloti **Green Lion** dan *bayard*-nya berubah menjadi *grappling hook*.

Hunk

VA: Tyler Labine

Engineer berbadan besar ini nampaknya tidak semenakutkan penampilannya. Ia senang makan dan selalu mengedepankan jalan damai saat menghadapi masalah. Sayang ia mudah merasa takut dan mual-mual hingga muntah. Sifat welas asihnya bergetar saat melihat akibat kediktatoran Galra di planet lain. Bersumpah untuk membebaskan mereka, Hunk memiloti **Yellow Lion** dan mengangkat *bayard*-nya yang berubah menjadi meriam energi.

Allura

VA: Kimberly Brooks

Allura adalah perempuan terakhir dari ras Altea yang selamat saat Galra menghancurkan planet mereka 10 ribu tahun yang lalu. Ia berambisi untuk meneruskan perjuangan ayahnya, Raja **Alfor**, untuk menghentikan dominasi Galra. Allura adalah sosok puteri kerajaan yang baik hati dan lembut, namun tak ragu terjun ke dalam bahaya jika kemampuannya diperlukan.

Coran

VA: Rhys Darby

Laki-laki terakhir dari ras Altea yang melayani Allura serta para Paladin. Coran adalah sosok cekatan yang banyak membantu di saat-saat genting. Loyalitasnya tinggi hingga sampai pada titik dimana ia bersikap sangat cerewet. Coran sendiri berasal dari keluarga yang telah turun temurun melayani keluarga kerajaan.

Zarkon

VA: Neil Kaplan

Pemimpin pasukan Galra yang terus memburu dominasi kerajaannya di seluruh galaksi. Untuk itu ia memperbudak semua planet yang ia kuasai serta mengejar Voltron. Zarkon paham betul strategi-strategi untuk menangkap robot itu, dan ia tak suka jika bawahannya membangkang perintahnya.

Haggar

VA: Cree Summer

Pemimpin ras Druid yang menjadi orang kepercayaan Zarkon. Ia bertanggung jawab menambang energi **Quintessence** yang dipakai untuk mengubah tahanan Galra menjadi monster Robeast.

Sendak

VA: Jake Eberle

Komandan tempur Galra yang telah berhasil menjalankan misi-misi yang diberikan Zarkon dengan memuaskan. Ia adalah parjurit yang tangguh, namun juga cerdas dan pandai memainkan *psy war*.

Voltron: Legendary Defender boleh saja menjadi *reboot* dari Voltron original, namun kenyataannya cerita dalam Legendary Defender jauh lebih dekat dengan adaptasi aslinya, Beast King GoLion. Lima orang pilot angkasa: **Kogane Akira**, **Shirogane Takashi**, **Kurogane Isamu**, **Seido Tsuyoshi**, dan **Suzuishi Hiroshi** kembali ke bumi yang telah hancur akibat perang termonuklir. Mereka ditangkap oleh pasukan Galra dan dipaksa bertarung ala gladiator dalam arena milik raja **Daibazaal**. Mereka berhasil kabur, namun terdampar di planet Altea dan menemukan robot **GoLion** yang konon mampu mengalahkan Daibazaal.

Di sini bisa dilihat bahwa beberapa elemen dari GoLion dipertahankan dalam Legendary Defender. Beberapa nama dari seri lama dipakai kembali seperti Shiro, Galra, Altea, atau dalam bentuk serapan seperti **Alor**/Alfor dan **Sadak**/Sendak. Tokoh-tokohnya juga tak jauh berbeda, seperti para Paladin, tuan puteri dan pengawal serta tikus peliharaannya, raja lalim, penyihir yang menciptakan robot buas, hingga komandan tempurnya juga. Cerita pun tak jauh berbeda, dengan tambahan asal-usul GoLion yang awalnya mendapatkan hukuman dari seorang dewi.

Sebagai *trivia*, awalnya **Toei** selaku studio animasi GoLion tidak berencana memberikan GoLion untuk sindikasi di Amerika. **World Events Productions** selaku produsen Voltron awalnya meminta tiga judul *anime* Toei untuk sindikasi: **Future Robot Daltanious**, Armored Fleet Dairugger XV, dan **Lightspeed Electroid Albegas**. Ternyata Toei salah mengirimkan satu *anime* tersebut sehingga WEP tidak mendapatkan Daltanious namun GoLion. Untungnya, WEP lebih menyukai GoLion sehingga mereka menggunakannya sebagai basis Voltron.

Lalu bagaimana dengan dua judul *anime* lainnya yang didapatkan WEP? Dairugger XV diadaptasi menjadi *season* kedua Voltron namun tidak sepopuler *season* pertama yang berbasis GoLion. Hal ini mengakibatkan *season* 3 yang direncanakan memakai basis Albegas dibatalkan oleh WEP. Seri-seri Voltron di masa depan pun tetap menggunakan Voltron era GoLion.

Seberapa ampuhkah sebuah inspirasi dapat mempengaruhi seseorang? **Takami Chika** baru saja merasakannya saat ia karyawisata ke Tokyo. Tepat didepan gedung **Akihabara UTX**, Chika berkenalan dengan sosok yang kelak akan menuntunnya ke dunia school idol. Mereka, **μ's**, tak lain dan tak bukan adalah juara **LoveLive** edisi kedua yang saat ini telah melewati tahun kelimanya.

Love Live! Sunshine!!

Teks & Layout: mca_trane

PG-13 **TV ANIME**

LOVE LIVE
Sunshine

Production Sunrise
Genre Music, SoL, Comedy
HP lovelive-anime.jp/uranohoshi

STAFFS

Original Creator Sunrise, Lantis, Dengeki G's Magazine
Original Concept Kimino Sakurako
Director Sakai Kazuo
Series Composition Hanada Jukki
Chara. Design Murota Yuhei
Art Director Higashi Junichi
CG Director Kurosaki Go
DoP Sugiyama Daiki
Color Design Yokoyama Sayoko
Sound Director Nagasaki Yukio
Music Kato Tatsuya
Theme Song Aqours, μ's

CASTS

Takami Chika Inami Anju
Sakurauchi Riko Aida Rikako
Matsuura Kanan Suwa Nanaka
Kurosawa Dia Komiya Arisa
Watanabe You Saito Shuka
Tsushima Yoshiko Kobayashi Aika
Kunikida Hanamaru Takatsuki Kanako
Ohara Mari Suzuki Aina
Kurosawa Ruby Furihata Ai

Takami Shima Asumi Kana
Takami Mito Ito Kanae
Shiitake Mugiho Anna
Ibu Riko Mizuki Nana
Mutsu Serizawa Yu
Itsuki Kanemoto Hisako

Terinspirasi kisah sukses μ's meniti karir serta menyelamatkan skena *school idol*, Chika pun kembali ke **SMA Puteri Uranohoshi** di **Uchiura**, kota **Numazu** prefektur **Shizuoka**. Menggandeng sohib dekatnya **Watanabe You**, Chika mulai mempromosikan ekskul *school idol* yang tentu saja tidak resmi dan mengundang kemarahan dari ketua OSIS **Kurosawa Dia**. Walaupun membuat kegaduhan, Chika mulai menaruh perhatian pada tiga murid kelas 1 yang baru saja mendaftar masuk: **Kunikida Hanamaru**, teman TK-nya **Tsushima Yoshiko**, serta adik ketua OSIS Dia, **Kurosawa Ruby**.

Chika semakin bersemangat untuk membentuk kelompok *school idol* setelah bertemu dengan **Sakurauchi Riko**, murid pindahan dari **SMA Otonokizaka** yang pandai bermain piano namun tak tahu menahu soal *school idol*, apalagi μ's. Meskipun awalnya enggan bergabung, Riko pun akhirnya luluh setelah Chika terus-menerus mengajaknya. Chika, You, dan Riko juga mendapatkan dukungan moril dari **Matsuura Kanan**, kawan lama Chika, serta **Ohara Mari** yang muncul kembali dan tiba-tiba menjadi kepala sekolah SMA Uranohoshi.

Ketiga kawan yang akhirnya memilih **Aqours** sebagai nama grup mereka, awalnya hampir saja gagal memenuhi ekspektasi Mari, jika saja masyarakat sekitar Uchiura tidak memenuhi undangan *live* pertama mereka. Sejak *live* tersebut, kawan-kawan mereka pun terinspirasi untuk bergabung, dimulai dengan Ruby, Hanamaru, kemudian Yoshiko.

Namun, sebuah kejadian di Uranohoshi akan membuat perjalanan Chika dkk menjadi *school idol* semakin sulit. Kejadian ini mungkin akan menaruh mereka dalam posisi μ's lima tahun yang lalu. Bagaimana mereka akan menghadapinya?

Mengikuti kesuksesan μ's dan juga unit keduanya Aqours, **LoveLive** mendapatkan *anime* terbarunya. Diset 5 tahun setelah LoveLive pertama, **LoveLive Sunshine** merupakan sebuah estafet dimana μ's meneruskan sejarahnya kepada sang adik Aqours. Namun entah mengapa saya merasa Aqours lebih seperti adik yang tidak tahu diri.

Woah, baru masuk paragraf pertama sudah dihujani kalimat frontal? Saya punya alasan sendiri untuk itu. Memang tak bisa ditampik jika Aqours tak bisa terhindar dari seru-seruan nepotisme dengan menunggangi kepopuleran Aqours. Hasilnya tentu bisa dilihat, yaitu CD yang laku bak kacang goreng serta adaptasi *anime* yang diumumkan kurang dari setahun sejak mereka debut pertama kali. Bandingkan dengan apa yang harus dijalani oleh μ's saat mereka debut tahun 2010 lalu. Baik pengunjung live dan juga penjualan CD hanya mencapai angka ratusan hingga ribuan saja, dengan adaptasi *anime* menyusul sekitar 2-3 tahun kemudian.

Hal ini juga dapat terlihat dalam *anime* LoveLive Sunshine. Meskipun mengisahkan tentang kehidupan para anggota Aqours, namun pengaruh μ's masih sangat kuat terasa. *Anime* ini seakan-akan mengkultuskan μ's bahkan menjadikan mereka sebagai *plot-solving device*. Hanamaru merasa tidak cocok menjadi seorang *idol*? Belajarlah pada sosok **Hoshizora Rin** yang awalnya bahkan enggan memakai rok. Aqours mencoba perubahan gaya yang radikal? Lihat apa yang terjadi saat μ's mencoba menirukan penampilan **KISS**. Dan kebetulan sekali bahwa setiap anggota Aqours jika dilihat-lihat merupakan *expy* dari kakak mereka di μ's. Yoshiko dan **Yazawa Nico** sama-sama memiliki *persona* yang *quirky*, sementara Dia dan **Ayase Eli** merupakan figur ketua OSIS yang awalnya mengekang aktivitas *school idol*. LoveLive Sunshine mencoba untuk memposisikan mereka sebagai sebuah entitas yang berdiri sendiri, namun ironisnya mereka terlalu banyak bergantung pada μ's. Mulai dari karakterisasi, alur cerita, hingga konflik, kebanyakan mendaur ulang apa yang sudah dimunculkan di LoveLive pertama.

Namun satu hal yang setidaknya membedakan Sunshine adalah bagaimana ia tidak mencoba untuk seserius LoveLive. Kisahnya memang ringan, namun dibuat lebih ringan lagi dengan komedi yang cenderung hiperbolis. Mulai dari Dia yang debat kusir akan standar tingginya terkait

IT'S ALL THE SAME

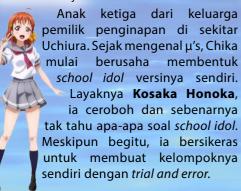
school idol, kegaptekan Hanamaru, Mari dengan konsep lelucon yang cukup *twisted* (membeli sekolah hanya karena ingin melihat *school idol*!) atau siapa yang tak lupa saat Riko lompat dari balkon rumah Chika ke balkon rumahnya sendiri?

Sementara itu di aspek lain, tak banyak yang berubah. Visualisasi area Numazu oleh **Sunrise** nampak cantik dan cerah, sementara musik pun masih tipikal musik-musik *idol anisong*. *Nothing changed much.*

Mungkin benar apa yang pernah dikatakan Dia di episode 3, Aqours terlalu nyaman karena banyak dimanja. LoveLive Sunshine berusaha keras independen dengan konsep original, namun ironisnya masih membutuhkan bantuan dari μ's yang secara teknis sudah bubar. Setidaknya taktik *piggyback ride* yang *shameless* ini tidak terlalu serius-serius amat lewat *timing* komedik yang mampu mengkompensasi kekurangan tersebut. Ringannya cerita Sunshine setidaknya bisa membuatmu menonton lebih lama lagi.

Takami Chika

VA: Inami Anju

Anak ketiga dari keluarga pemilik penginapan di sekitar Uchiura. Sejak mengenal μ's, Chika mulai berusaha membentuk *school idol* versinya sendiri. Layaknya **Kosaka Honoka**, ia ceroboh dan sebenarnya tak tahu apa-apa soal *school idol*. Meskipun begitu, ia bersikeras untuk membuat kelompoknya sendiri dengan *trial and error*.

Sakurauchi Riko

VA: Aida Rikako

Murid pindahan dari SMA Otonokizaka di **Akihabara**, **Tokyo**. Meskipun almamater terdahulunya merupakan *basecamp* dari μ's, Riko sama sekali tak tahu menahu soal *school idol* dan μ's. Riko menganggap Chika sebagai orang aneh yang jalan pikirannya sulit ditebak, namun ialah teman pertama sang komposer musik Aqours ini.

Matsuura Kanan

VA: Suwa Nanaka

Teman masa kecil Chika yang tinggal bersama kakeknya di toko rental *diving*. Belum masuk sekolah karena harus menggantikan sang kakek yang sedang sakit. Kanan merupakan sosok yang mendukung Chika apapun keputusan yang ia ambil. Bersama Mari dan Dia pernah membentuk grup *school idol*, namun sesuatu terjadi sehingga mereka berpisah.

Kurosawa Dia

VA: Komiya Arisa

Ketua OSIS SMA Uranohoshi yang berkepribadian *strict* dan kharismatik. Dia (baca: Daiya) melarang aktivitas *school idol* di sekolah, namun ternyata tahu banyak soal *school idol* terutama μ's. Menurut Ruby, sebuah kejadian di masa lalu membuat Dia tidak menyukai *school idol*. Dia dan Chika sering debat kusir soal kegiatan Aqours di sekolah.

Watanabe You

VA: Saito Shuka

Teman dekat Chika ini merupakan atlit renang yang terpilih masuk pelatnas. Seperti Kanan, You selalu mendukung setiap aksi Chika, bahkan terlalu serius menekuninya. Hal favoritnya adalah seragam militer/maritim, dan You bertugas membuat kostum panggung Aqours. You punya kalimat favorit yaitu "*yosoro*".

Tsushima Yoshiko

VA: Kobayashi Aika

Yoshiko bertemu dengan Hanamaru saat TK. Di SMP lamanya, Yoshiko dikenal karena tingkah *chuunibyou* akutnya. Di internet, ia menggunakan *persona* **Yohane** untuk mengadakan *live streaming* ramalan. Yoshiko mencoba untuk jadi anak SMA biasa, namun usahanya gagal karena banyak pancingannya.

Kunikida Hanamaru

VA: Takatsuki Kanako

Keluarga Hanamaru berasal dari lingkungan kuil sehingga hiburan yang bisa ia temui adalah buku. Teman dekat Ruby ini mendukung Ruby sebagai *school idol*, namun Hanamaru sendiri menganggap dirinya tak cocok bernyanyi dan berdansa. Berbicara dalam logat **Hokkaido** sehingga kata-kata seperti *"ola"* dan *"zura"* terselip dalam kalimatnya.

Ohara Mari

VA: Suzuki Aina

Cewek blasteran Italia-Amerika-Jepang ini berasal dari keluarga pemilik *franchise* hotel. Mari nampaknya punya *sense* komedi aneh yang tidak bisa dimengerti teman-temannya. Mari mengetahui nasib SMA Uranohoshi, sehingga ia membeli sekolah itu dan mendorong Chika dalam kegiatannya di Aqours.

Kurosawa Ruby

VA: Furihata Ai

Ruby adalah adik dari Dia. Berbeda dengan Dia, Ruby masih terus mengikuti kiprah *school idol* meskipun dilarang kakaknya. Kesukaannya pada *school idol* bertolak belakang dengan sifat pemalu dan *androphobi*anya. Saat Chika mengumumkan Aqours, Ruby diam-diam ingin bergabung namun merasa dilema akan sifatnya dan juga reaksi Dia.

LL Timeline

Apa saja yang terjadi selama lima tahun penyelenggaraan LoveLive? Berikut adalah lini masa dalam *anime* LoveLive yang kami kumpulkan agar menghilangkan kebingungan.

	Otonokizaka	Uranohoshi

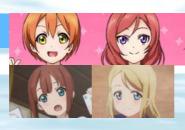
2011 - 2012

- LoveLive pertama dimulai.
- µ's mengundurkan diri dari LoveLive.
- A-RISE juara LoveLive pertama.
- LoveLive kedua dimulai.
- µ's juara LoveLive kedua.
- Final Live µ's di Akihabara.

2012 - 2013

- Ayase Eli, Yazawa Nico, Tojo Nozomi lulus dari Otonokizaka.
- Kosaka Yukiho dan Ayase Alisa masuk Otonokizaka.
- LoveLive ketiga dimulai.
- µ's tampil sekali lagi di final LoveLive di Tokyo Dome.

2013 - 2014

- Kosaka Honoka, Minami Kotori, Sonoda Umi lulus dari Otonokizaka.
- Kurosawa Dia, Ohara Mari dan Matsuura Kanan masuk Uranohoshi.
- Dia, Mari dan Kanan membentuk grup *school idol*.
- LoveLive keempat dimulai.

2014 - 2015

- Nishikino Maki, Hoshizora Rin, Koizumi Hanayo lulus dari Otonokizaka.
- Sakurauchi Riko masuk ke Otonokizaka.
- Takami Chika, Watanabe You masuk ke Uranohoshi.
- Mari pergi sementara.

2015 -

- Yukiho dan Alisa lulus dari Otonokizaka.
- Riko pindah dari Otonokizaka ke Uranohoshi.
- Mari kembali ke Uranohoshi dan menjadi "kepala sekolah".
- Chika membentuk Aqours.
- LoveLive keenam?

2020. Olimpiade musim panas Tokyo berakhir lebih awal dari seharusnya. Teroris datang menyerang.

Pihak **PBB** dengan segera menangani situasi di Tokyo. Mereka mengisolir area Teluk Tokyo tempat diadakannya olimpiade, serta mengambil alih yuridiksi di sekitar sana. Tujuan mereka adalah mengisolir ruang gerak teroris sehingga mereka dapat ditangkap dengan mudah. Selain itu, PBB juga mendirikan *task force* anti teroris di balik sebuah SMA internasional sebagai kedoknya. Anak-anak berbakat dipaksa masuk kedalam tim sapu bersih untuk memburu teroris yang tersisa, dengan keluarga mereka sebagai jaminan. Tim tersebut dinamakan **Flowers**.

5 tahun sejak insiden tersebut, perburuan masih terus berlanjut. **Togetsu Hana** merupakan salah satu anggota Flowers. Kali ini misi terbarunya adalah menyusup ke dalam sebuah SMA di Enoshima. Target Hana adalah seorang anak lelaki bernama **Nanase Shunichi.** Namun saat Hana mencoba memulai kontak dengan Shunichi, keadaan menjadi rumit setelah muncul lelaki yang mencari cowok itu, serta kemunculan tentara Amerika yang mencoba mengejar lelaki tersebut.

Dengan situasi yang makin memanas, agen Flowers lain diterjunkan sebagai backup Hana: **Anthea Kallenberg**, **Estella**, dan **Hyuuga Sayuri**. Berawal dari sebuah pengejaran biasa, keadaan dengan cepat berubah, melibatkan sesuatu yang disebut **Pandora**. Bagaimana para agen Flowers menangani situasi ini?

R-18 OVA ANIME

UNDER THE DOG

Production Kinema Citrus
Genre Scifi, Action, Thriller
HP under-the-dog.com

STAFFS

Original Creator Ishii Jiro
Director Ando Masahiro
Screenplay Ishii Jiro, Koyanagi Keigo, Kitajima Yukinori
Original Chara. Design Kozaki Yusuke
Chara. Design Masahiro Sato
Mecha. Design Masahiro Sato
Animation Director Masahiro Sato
Sound Director Aketagawa Jin
Music Kevin Penkin

CASTS

Anthea Kallenberg Seto Asami
Togetsu Hana Ookubo Rumi
Hyuuga Sayuri Takahashi Haruka
Estella Oozora Naomi
Nanase Shunichi Uchiyama Koki
Amagata Junichi Ueda Masaru

Subject P Kimura Ryuichi
Keigo Kinoshita Hiroyuki
Kyoko Oohara Sayaka
Yuuto Suwa Ayaka
Ueyama Ueda Masuo

Setelah menanti dua tahun lebih, *anime* **Under the Dog** akhirnya rilis juga. *Anime* ini adalah buah karya **Ishii Jiro**, yang sebenarnya sudah dicetuskan sejak tahun 1990-an. Under the Dog rilis berkat bantuan *crowdfunding* di **Kickstarter** di tahun 2014 dan rilis tanggal 1 Agustus 2016 lalu, mengulang kesuksesan *anime* yang rilis dengan skema serupa seperti **Kick Heart** dan **Little Witch Academia**.

Worth the wait? Tentu. Selama 30 menit kamu akan disuguhkan aksi nonstop dan penuh tensi. Nampaknya Under the Dog menjawab beberapa ekspektasi dari para pendukungnya, apalagi ditambah dengan *endorsement* dari berbagai figur berpengaruh dalam industri game seperti **Hideo Kojima**, **Keiji Inafune** dan **Taro Yoko**. Namun di saat bersamaan, Under the Dog juga menjadi salah satu contoh bagaimana sebuah proyek Kickstarter sangat rentan gagal di tengah jalan. Memang kamu mendapatkan produk akhirnya, namun tidak dalam kualitas yang sama dengan apa yang digemborkan pada tahun 2014 lalu.

Kita ulas dulu sedikit latar belakang dari Under the Dog. Awalnya Ishii Jiro mengkonsepkan Under the Dog sebagai serial dua *cour* (sekitar 24-26 episode) yang memiliki tema *scifi gritty* seperti **Akira** dan **Ghost in the Shell**. Konsep naskah yang dipenakan tahun 1995-1996, baru direalisasikan sebagai satu episode pilot di tahun 2014. Alasan memilih jalur Kickstarter adalah karena kondisi industri *anime* saat ini tidak memungkinkan untuk menciptakan *anime* Under the Dog tanpa kompromi dengan situasi pasar.

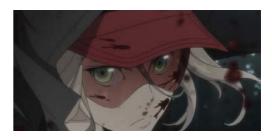
Pada akhirnya proses *crowdfunding* Kickstarter berhasil mengumpulkan dana sebanyak 878 ribu dollar, namun ternyata dengan dana cekak untuk memproduksi satu episode tersebut, biayanya dirasa masih kurang. Belum ditambah dengan perbedaan visi antara **Kinema Citrus** dengan **Creative Intelligence Arts** yang pada akhirnya meninggalkan proyek. Under the Dog dikerjakan ulang dari nol dengan cerita baru, kru baru dan manajemen baru. Under the Dog yang rencananya rilis di musim semi 2016, akhirnya mundur ke 1 Agustus 2016.

Teks & Layout: mca_trane

Produk jadinya tak bisa dikatakan jelek walaupun untuk *anime* yang berbujet cekak *artwork* karakter tidak terlihat begitu *mentereng*. *Still*, masih ada berbagai momen *sakuga* dalam bentuk aksi cepat Hana dan Anthea dalam *angle* kamera dinamis. Untuk urusan tetek bengek militer pun para kru nampak melakukan survei dengan baik. *Rules of engagement* dan juga taktik penyergapan ditampilkan dengan pintar dan realistis, setidaknya saat keadaan masih terkontrol di paruh pertama *anime*.

Begitu masuk paruh kedua, nampak jelas Under the Dog seakan banyak mengambil inspirasi dari **Metal Gear Solid**. Selain menampilkan aksi tembak-tembakan taktis, ada juga berbagai momen sains fiksi yang tak asing ditemui dalam *magnum opus* Kojima tersebut. Jangan lupakan juga beberapa *twist* yang diselipkan. Beberapa diantaranya dapat kamu baca, namun hati-hati saja dengan kesan pertama.

Executive breakup yang disinggung sebelumnya, serta mismanajemen menjadi kambing hitam dari episode pilot Under the Dog. Apa yang dijanjikan tidak sepenuhnya direalisasikan. *Ending* yang terkesan *downer* dan juga *turn of event* yang sekilas mirip dengan **Gundam SEED Destiny** atau **Metal Gear Solid 2** malah menambah pertanyaan bagi penonton. *What's the point, man?*

Under the Dog, saat ini nampak belum mampu membuktikan dirinya sebagai sebuah alternatif modern dari *anime scifi gritty* populer. OVA ini lebih seperti sebuah episode pilot yang entah akan mendapatkan kelanjutannya atau tidak. Setidaknya Under the Dog masih mampu menghiburmu lewat aksi bergaya *popcorn flick*. Apakah Under the Dog termasuk seri *anime* yang gagal? Saya rasa tidak, karena proyek Kickstarter ini mampu menghantarkan produk mereka kepada para pendukung meskipun dengan *aftertaste* yang sedikit pahit.

Anthea Kallenberg

VA: Seto Asami

Agen Flowers nomor 3. Berasal dari area Skandinavia, Anthea merupakan agen Flower yang ahli dalam bidang infiltrasi, asasinasi, dan *support* untuk agen lain.

Togetsu Hana

VA: Ookubo Rumi

Agen Flowers nomor 6. Memiliki kemampuan mempengaruhi emosi orang lain dan mencegah mereka melakukan aksi tertentu.

Hyuuga Sayuri

VA: Takahashi Haruka

Agen Flowers nomor 8. Anggota Flowers berotak encer. Kemampuannya dimanfaatkan dalam bidang intelijen untuk memancing target.

Estella

VA: Oozora Naomi

Agen Flowers nomor 2. Estella bergabung dengan Flowers di usia 8 tahun. Cewek hispanik ini merupakan seorang *sniper*, dan ia tak jarang bekerja bersama Sayuri.

Nanase Shunichi

VA: Uchiyama Koki

Seorang anak SMA biasa yang karena alasan tertentu menjadi sasaran Flowers selanjutnya. Hana ditugaskan untuk melakukan kontak dengannya.

Amagata Junichi

VA: Ueda Masuo

Seorang veteran NATO yang kini menjadi kolonel dalam pasukan khusus PBB. Ia menyamar sebagai guru dari Hana dan anggota Flowers yang lain. Saat menjalankan misi di sekitar Skandinavia, Junichi menyelamatkan Anthea dari organisasi perdagangan budak.

UNDER
THE DOG

Akhirnya Doga Kobo kembali ke asal. Studio ini mulai diperhitungkan semenjak kesuksesan Yuru Yuri. Juga sempat sukses memproduksi sejumlah anime SoL lain, Doga Kobo sempat mencoba genre lain yang bisa dibilang tidak terlalu laku. Musim ini mereka mengadaptasi judul yang aman dan kemungkinan besar bisa laris manis di pasar. New Game! diadaptasi dari manga 4koma karya Tokuno Shoutarou. Telah terbit sejak tahun 2014 di Manga Time Kirara. Sudah diprediksi akan diadaptasi menjadi anime pada review manga AMH Magz edisi 26.

HIFUMI TAKIMOTO
MEGUMI YAMAGUCHI

Gadis introvert ini sangat pemalu bila berbincang-bincang dengan orang lain. Namun lain soal bila percakapan menggunakan pesan tertulis melalui *message*. Dia jadi lebih ekspresif menggunakan berbagai emoticon. Mengurusi *3D modelling* untuk NPC.

HAJIME SHINODA
MEGUMI TODA

Gadis dengan penampilan tomboy ini adalah penggemar anime dan manga. Di meja kantor-nya terdapat berbagai merchandise yang dibawa untuk meramaikan suasana. Mengurusi bagian animasi, membuat gerakan dari model 3D yang sudah jadi.

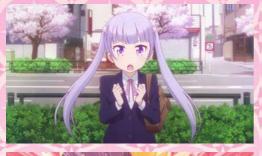
New Game!

TV | SLICE OF LIFE | DOGAKOBO | ARTIKEL : OMEGA8719

AOBA SUZUKAZE
YŪKI TAKADA

Gadis bertubuh mungil dengan tampang *babyface*. Membuat dia sering dikira anak SMP. Aoba sangat menyukai game Fairies Story yang dimainkan saat masih anak-anak. Memotivasinya untuk bekerja di perusahaan game. Dia sebetulnya cuma bisa menggambar. Namun dilatih untuk menjadi 3D artist.

YUN IIJIMA
AYUMI TAKEO

Gadis ini sering berpakaian *gothic lolita*. Dilihat dari hiasan meja kantornya, juga penggemar horror. Dia mengurusi bagian *3D modelling* untuk monster. Seangkatan dengan Hajime oleh karena itu mereka terlihat akrab.

Aoba Suzukaze yang baru lulus SMA, diterima kerja di sebuah perusahaan game. Kini dia berdiri di depan pintu kantor sambil mempersiapkan diri dengan gugup. Tiba-tiba dia mendapat teguran dari belakang. Aoba yang tubuhnya memang mungil untuk ukuran remaja 18 tahun, disangka anak SMP yang berusaha memasuki kantor. Aoba pun berusaha meralat salah paham tersebut.

Orang yang menegur tadi ternyata adalah Toyama Rin, *art director* dari perusahaan game Eagle Jump. Tak butuh waktu lama dia juga diperkenalkan dengan boss dan rekan-rekan barunya. Akhirnya dia bertemu dengan Ko Yagami, orang yang diidolakan karena mendesain karakter untuk game favoritnya semasa kecil. Agak sedikit berbeda dengan versi manga, di sini Ahagon dan Hazuki diperkenalkan lebih awal. Imbasnya beberapa adegan di manga yang sebetulnya tidak ada mereka, terjadi perubahan dengan menyisipkan mereka agar tampak lebih sering muncul.

Aoba ditempatkan pada divisi yang mengurusi karakter. Tim yang dipimpin oleh Ko Yagami ditugaskan untuk membuat karakter, mulai dari proses ilustrasi hingga pembuatan model 3D. Aoba yang sebetulnya cuma bisa menggambar, langsung saja diberi buku untuk belajar pembuatan model 3D oleh Yagami.

Yagami cuma memberikan buku tanpa arahan lebih lanjut. Baru dibaca beberapa lembar halaman, Aoba sudah terbentur tembok. Dengan sedikit kebingungan dia berusaha bertanya pada salah satu seniornya, Hifumi Takimoto. Rupanya inilah sebab Yagami tidak memberikan instruksi lebih banyak. Supaya Aoba bisa ada bahan perbincangan dengan rekan kerja lainnya dan diharapkan bisa segera beradaptasi. Namun Aoba tampaknya terlalu cepat terpengaruh lingkungan. Sampai-sampai mengirim pesan singkat ke atasan menggunakan emoticon yang dinilai sebagai perilaku yang kurang sopan.

Bila ada yang berharap ini menjadi sejenis Shirobako untuk dunia game, silahkan angan-angannya ditaruh di luar pintu dulu. Pada anime New Game!, fokus utamanya adalah menonton *cute girls doing cute thing*. Mereka memang mengambil latar di sebuah perusahaan game. Tapi di sini tidak akan mendapat banyak ilmu tambahan tentang *coding* ataupun informasi kondisi dunia game di Jepang. Tips untuk membuat karakter pun hanya sepintas saja. Mereka lebih sering mengobrol kejadian sehari-hari kegiatan di kantor. Memang sesekali ada jargon dunia game yang diselipkan tapi sangat umum dan bukan hal yang baru.

Doga Kobo melakukan tugas mereka dengan baik. Mereka berhasil membawa dan menghidupkan artwork versi manga. Dari sisi desain nyaris tidak ada perbedaan yang mencolok. Para karakter dalam anime New Game! juga terasa sama imutnya dengan versi manga. Perlu diingat bahwa karakter dalam serial New Game berada dalam rentang usia 20-25 tahun, kecuali Aoba. Tidak perlu dipusingkan kenapa desain mereka tidak nyambung dengan usia karakter. Sebab dari manga asal, nilai jualnya memang dari karakter yang *moe*. Tambahkan animasi, warna yang menarik dan suara karakter maka lengkap sudah paket diabetes moelitus.

Tak jauh berbeda dengan versi manga, *pantsu* alias celana dalam juga akan sering lewat. Ditambah beberapa fanservice 5 detikan yang kadang muncul di episode tertentu. Tidak lupa pula bumbu *shoujo-ai* atau pertemanan erat antara perempuan, juga ditaburkan. Sisi komedi tidak akan membuat penonton tertawa sampai sakit perut. Bahkan terasa *ground to earth,* normal seperti yang bisa ditemukan pada kehidupan sehari-hari. Bagi penonton yang ingin kadar gula darahnya naik, maka anime New Game! perlu ditonton.

KŌ YAGAMI | YŌKO HIKASA

Desainer karakter sekaligus boss untuk divisi karakter di perusahaan Eagle Jump. Suka bermalam di kantor. Kebiasaan buruknya, tidur tanpa celana. Teman dekat Rin Toyama.

RIN TŌYAMA | AI KAYANO

Art director yang mengarahkan visual yang ingin ditampilkan dalam game. Seangkatan dengan Ko Yagami dan hubungan mereka sangat akrab.

UMIKO AHAGON | CHITOSE MORINAGA

Salah satu *programmer* di Eagle Jump. Dia adalah penggemar hal-hal militer. Ke kantor pun membawa *airsoft gun*. Bila berbicara tentang peralatan militer, langsung semangat.

SHIZUKU HAZUKI | ERI KITAMURA

Director alias sutradara yang mengarahkan tim agar proyek tetap sesuai rencana. Orangnya *easy going*. Memiliki peliharaan kucing bernama Mozuku.

NENE SAKURA | MADOKA ASAHINA

Teman Aoba sejak anak-anak yang melanjutkan pendidikan ke universitas. Masih sering jalan-jalan bersama Aoba. Sampai akhirnya dia menjadi pekerja magang *game tester* di Eagle Jump untuk berburu bug dalam game.

NEW GAME! THE CHALLENGE STAGE! UNTUK PSV/PS4

New Game! The Challenge Stage! akan dibuat sebagai video game untuk platform PSV dan PS4. Game ini mengisahkan Aoba yang ditugaskan untuk membuat DLC game Fairies Stories 3. Nantinya player harus mengatur sumber daya agar proyek bisa diselesaikan sebelum *deadline*. Tapi game ini tidak fokus pada proyek saja. Interaksi antara rekan sekantor juga perlu diperhatikan. Kemampuan Aoba akan berubah sesuai dengan kedekatan dengan seniornya. Misalnya bila dia dekat dengan Hifumi, Aoba akan mendapat makin banyak tips untuk membuat model 3D. Sehingga pengerjaan jadi lebih cepat karena kemampuan meningkat.

Diproduksi oleh 5pb., game ini direncanakan rilis pada Januari 2017. Saat ini sudah dikembangkan kurang lebih 50%. Akan dijual dalam edisi standar, ¥7.300 dan edisi terbatas, ¥10.300. Edisi terbatas akan menyertakan Nendo Aoba dan album OST.

GIRLS UND PANZER DER FILM ALL STAR BATTLE

MOVIE | SPORT ACTION | ACTAS | ARTIKEL : OMEGA8719

Movie ini adalah sekuel dari anime TV seri Girls und Panzer. Tayang di bioskop Jepang pada November 2015 lalu. Movie anime ini termasuk sukses besar sampai-diputar ulang beberapa kali. Menjadikan movie GuP salah satu yang bertahan lama di bioskop karena saking populernya. BD movie GuP baru-baru ini rilis pada 21 Mei 2016 sehingga penggemar di luar Jepang akhirnya juga bisa ikut menikmati kegilaan dalam movie ini.

Adegan dibuka dengan sebuah pertandingan persahabatan antara Oarai Joshi Gakuen dan Chihatan melawan St. Gloriana dibantu Pravda. Awalnya tim Miho sudah sempat memojokkan *flag tank* dari St. Gloriana. Namun komandan dari sekolah Chihatan beserta anak buahnya kurang disiplin mendengarkan perintah Miho. Ditambah doktrin pertempuran mereka adalah serbu langsung dari depan. Akibatnya keadaan pun berbalik. Pertandingan makin seru meski pada akhirnya tim Miho kalah. Setelah melepas penat, ketua badan siswa dipanggil menghadap ketua dewan sekolah.

Miho mendapati sekolah mereka disegel. Mereka mendapat kabar tidak menyenangkan bahwa sekolah terutama kapal induk mereka tetap akan tutup. Meski mereka sudah memangkan turnamen, ternyata hanya upaya peninjauan kembali. Belum ada kepastian sekolah mereka bisa lanjut meski menjadi pemenang. Lalu karena tidak ada hitam di atas putih, mereka jadi tidak bisa berbuat banyak karena perjanjian dengan pihak sekolah memang hanya sebatas verbal saja.

Tiap-tiap tim pun memasuki masa-masa galau. Mereka bingung dengan nasib sekolah mereka. Tapi juga lebih bingung dengan tank yang juga harus ikut direlakan bersama kapal induk. Untungnya badan siswa bergerak cepat meminta bantuan Saunders untuk mengungsikan tank mereka. Kini para siswa untuk sementara menetap di bangunan sekolah tua kota Oarai sambil menunggu kejelasan transfer sekolah. Tank mereka juga telah dikirim selamat dengan menggunakan pesawat kargo Lockheed C-5 Galaxy.

Sementara itu, Miho pulang ke rumah asal untuk mendapatkan tanda cap *hanko* keluarga Nishizumi untuk persetujuan transfer. Awalnya sempat ragu masuk, tapi untung bertemu kakaknya di depan gerbang rumah. Miho tampaknya masih enggan bertemu dengan ibunya.

Setelah selesai dengan urusan *hanko*, Miho mendapat kabar bagus dari ketua badan siswa. Kini Anzu mendapat surat persetujuan resmi yang didukung oleh federasi *Senshadou*, sekolah akan dibuka kembali bila mereka memenangkan pertandingan melawan Shimada University. Salah satu tim kuat di tingkat universitas. Komandan mereka, Alice pernah bertemu saat Miho berkunjung ke museum boneka Boko. Alice yang jenius, loncat sekolah ke tingkat universitas.

Miho yang awalnya optimis langsung lesu begitu mendengar format pertandingan adalah *annihilation*, bukan menghancurkan *flag tank* seperti biasa. Pada format ini mereka harus mengalahkan semua tank. Secara jumlah mereka sudah kalah. Shimada menggunakan 30 tank sedangkan Oarai Joshi Gakuen masih terdiri dari 8 tank seperti biasa.

Bukan tokoh utama kalau tidak memiliki keberuntungan. Menjelang pertandingan dimulai, Miho kedatangan bala bantuan. Beberapa unit tank beserta komandan dari sekolah yang pernah dikalahkan timnya, datang membantu. Termasuk juga kakaknya. Chihatan dan Continuation High School yang muncul saat pertandingan persahabatan juga memberikan bantuan.

Mereka memanfaatkan celah peraturan yang memungkinkan siswa untuk pindah sekolah sementara. Bahkan sudah disetujui oleh pihak federasi Senshadou. Karakter GuP yang dari sekolah Oarai saja sudah banyak. Kali ini malah ditambah para komandan sekolah lain yang membantu Miho. Semakin ramai jumlah karakter dalam movie ini.

Berkat bala bantuan tersebut, Miho menyusun ulang strategi. *Briefing* dan pembagian tim berlangsung secara singkat. Misi dimulai dengan formasi standar di sebuah lapangan terbuka. Mereka berupaya mencapai titik yang ditentukan. Namun belum sampai malah terkena penyergapan. Dengan susah payah mereka mundur sementara. Tak lama kemudian dari langit terdengar suara disusul ledakan besar. Miho menduga mereka menggunakan *self-propelled gun*. Tapi tidak tahu jenis apa.

Tim Anzio dikirim untuk mencari SPG tersebut. Mereka terkejut dengan sebuah monster artileri Karl. Artileri dengan kaliber 600mm, terbesar di dunia. Belum mengalahkan tank komandan, sudah dibuat repot dengan SPG ini. Pertempuran dengan tank Centurion juga tak kalah seru. Makanya saksikan sendiri kehebohannya di Girls und Panzer der Film.

A NEW CHALLENGER APPEARS

SELECTION UNIVERSITY

Tim yang menjadi lawan Oarai Joshi Gakuen. Mereka adalah praktisi Sensha-dou di tingkat universitas. Pastinya memiliki lebih banyak pengalaman ditambah perlengkapan tank mereka lebih bagus.

Keunikan tim ini dikomandani oleh Alice Shimada. Anak jenius yang loncat ke tingkat universitas. Bila dilihat dari penampilan, dia masih setingkat anak SMA kelas satu. Dia adalah anak keluarga Shimada, saingan keluarga Nishizumi. Meski saingan, ibunya juga menghormati Shiho Nishizumi.

Alice yang sedikit pemalu ini menyukai karakter Boko. Beruang yang meskipun lemah tidak mudah menyerah untuk membela kebenaran. Beruang yang sama disukai oleh Miho. Mereka kali pertama bertemu di museum Boko. Nantinya akan berjumpa lagi di OVA epilog movie yang dibundel dalam rilisan BD.

Tim ini menggunakan unit M26 berjumlah 25. Lalu M24 untuk pengintaian sebanyak 3 unit, dan 1 Karl. Centurion digunakan oleh Alice.

Seperti TV seri, movie GuP penuh dengan hal-hal yang *fun*. Artinya jangan berharap tank-tank dalam anime ini bergerak sesuai dengan realita. Monster-monster lapis baja berbobot berat di sini bergerak layaknya mobil. Mereka terlihat mudah melakukan berbagai manuver gila. Bahkan beberapa adegan bisa membuat membuat penonton tertawa. Kapan lagi bisa melihat tank yang meluncur di jalur *roller coster*. Kalau penonton merasa Panzer IV yang bisa *drift* pada episode terakhir adalah hal gila, tunggu sampai melihat aksi Centurion di sini. Justru itulah asyiknya. Movie ini mengutamakan *rule of cool*. Jangan khawatir karena sutradara masih tahu batasan tank. Tidak ada tank yang tiba-tiba bisa terbang ke bulan dan menyerang dari atas.

Karena sekuel, maka penonton diharapkan sudah menonton seri TV dan tahu para karakter penting. Tidak cukup waktu untuk menjelaskan lagi siapa saja anggota Oarai dan komandan dari tiap sekolah. Bahkan untuk karakter baru penjelasannya cukup singkat. Perlu membaca tambahan buku material yang menjadi bonus BD. Mungkin saja nanti akan ada spin-off manga yang menjelaskan lebih dalam. Bagi pembaca yang baru tahu franchise GuP, review TV series bisa dibaca pada AMH Magz edisi 11.

Musik latar sebagian besar masih sama dengan versi TV. Ditambah beberapa *battle theme* baru untuk sekolah Continuation, Chihatan dan tim Shimada University. Pemilihan musik juga banyak yang pas dengan adegan sehingga bisa membuat penonton makin bersemangat saat pertempuran sudah mulai.

Dari segi animasi nyaris tidak ada perbedaan dengan versi TV. Kecuali beberapa adegan pilihan yang gerakan karakternya bisa terlihat menyampaikan perasaannya. Maksudnya begini, untuk seri TV lebih sering saat bicara yang dianimasikan cuma mulut saja sedangkan tubuhnya statis. Nah pada movie ini mereka terasa lebih hidup karena badannya juga ikut bergerak meskipun sedikit dan sebentar. Itu sudah perbedaan yang sangat besar. Animasi CG yang digunakan untuk model tank ada peningkatan meski tidak signifikan. Terasa lebih detail, namun untuk mengetahuinya memang butuh mata yang tajam dan tahu foto tank yang asli di dunia nyata. Model CG masih bisa membaur dengan baik dengan latar 2D.

Movie berdurasi dua jam ini sangat menyenangkan untuk melihat adegan tank yang keren. Tapi sekali lagi, jangan terlalu dipusingkan kalau tank-nya jadi lincah.

Tim baru tentunya butuh unit baru untuk ditampilkan. Shimada University menggunakan banyak tank produksi Amerika. Hanya unit komandan yang produksi Inggris ditambah artileri dari Jerman.

A41 Centurion

Main battle tank dari UK dengan karakteristik mirip *heavy tank*. Hadir terlambat di ujung akhir perang dunia kedua. Namun digunakan pada berbagai perang regional lain hingga sekitar era 80an. Menggunakan kanon kaliber 105mm.

M26 Pershing

Heavy tank produksi Amerika dengan dimensi ukuran setara *medium tank*. Dinamai menggunakan jendral Pershing yang telah berjasa dalam perang dunia pertama. Tank berkaliber 90mm ini sebetulnya tidak memiliki mesin yang kuat membuat gerakannya lambat. Ada varian Super Pershing yang ditambahi *spaced armor*.

M24 Chaffe

Light tank yang dilengkapi dengan kanon 75 mm. Mampu melaju secepat 40km/h. Lebih diutamakan untuk pengintaian.

Karl

Artileri dengan kaliber super besar pada masanya. DIkembangkan oleh Jerman saat perang dunia kedua. Menggunakan kaliber 600mm. Cuma diproduksi sebanyak 7 unit karena kalah dengan program pengembangan roket V.

T28/T95

Sebuah *super heavy tank* yang awalnya ditujukan untuk menghancurkan pertahanan benteng atau *bunker buster*. Jadi bukan untuk melawan tank. Bobotnya mencapai 86 ton karena armor bagian depan sangat tebal. Sempat berganti nama menjadi T95. Roda tambahan 2 track sisi paling luar bisa dilepas bila akan dikirim melalui kargo.

Salah satu yang seru dalam movie ini adalah para komandan dari sekolah yang dikalahkan oleh tim Oarai pada turnamen di TV series, ikut membantu. Tim dadakan ini ternyata bisa berfungsi baik. Meski awal *briefing* sempat ada beda pendapat.

Alasan mereka membantu cukup sederhana. Oarai tidak ditutup sehingga bisa ikut turnamen Senshado tahun berikutnya. Membuat mereka memiliki kesempatan untuk bertempur ulang untuk mengalahkan tim yang dikomandani Miho.

Mereka tidak membawa penuh semua anggota biasa, namun menyesuaikan peraturan pertandingan *annihilation* dengan jumlah maksimal 30 tank. Hanya ada satu tank baru yang dibawa oleh St Gloriana yaitu Crusader Mk III.

Crusader MK III

Light tank dari Inggris yang awalnya dikembangkan sebagai pendukung infantri. Kanon yang digunakan termasuk kecil. Generasi ketiga menggunakan QF 6pdr atau setara dengan 57mm. Kanon sekecil ini dihadapan infantri sudah menakutkan. Tapi langsung mandul jika berhadapan dengan kendaraan lapis baja lain yang kelasnya lebih berat.

Tank dengan bobot sekitar 20 ton, bisa melaju hingga kecepatan 40km/h. Sangat berguna sebagai pengintaian.

Dua sekolah baru yang diperkenalkan dalam movie ini. Mereka kali pertama muncul saat pertandingan persahabatan. Chihatan yang membantu Oarai, ditambah Continuation yang cuma menonton dan bisa langsung dipercaya untuk membantu Oarai.

Sekolah Chihatan dikomandani oleh Nishi. Menggunakan tak produksi domestik Jepang. Mereka memiliki prinsip tempur serang langsung dari depan berakibat sering kehilangan tank dengan cepat. Nyaris tidak jauh beda dengan prajurit Jepang era PD II yang melakukan serangan bunuh diri.

Sedangkan Continuation dikomandani oleh Mika. Sekolah mereka menggunakan tank kreasi Finlandia. Sayangnya kedua sekolah ini tidak banyak mendapat penjelasan latar belakang pada movie ini.

BT-42

Tank dari Finlandia yang sebetulnya cuma modifikasi sasis BT-7 produksi Rusia dipasangkan turret pelontar mortar 4.5in buatan Inggris. Performa tank ini cuma bagus saat melawan *pillbox*. Tapi bila berhadapan dengan tank lain, peluru yang dilontarkan lebih sering tidak menembus. Ini karena kanon yang digunakan tidak menghasilkan kecepatan cukup sehingga energi kinetik pelurunya lemah.

Type-97 Chi-Ha

Medium tank yang dikembangkan Jepang pada saat PD II. Tetapi lapisan bajanya tipis, setara tank produksi era 30an. Diperparah dengan kanon yang digunakan cuma 57mm, membuat Type-97 tidak bisa berbuat banyak saat perang. Akhirnya lebih sering digunakan untuk pendukung infantri. Pada movie ini pun mereka harus menembak dalam jarak yang sangat dekat bila ingin pelurunya bisa melumpuhkan tank lawan.

KONO BIJUTSUBU MONDAI NI GA ARU!

This Art Club has Problem

TV | ROMANCE COMEDY | FEEL. | ARTIKEL : OMEGA8719

Apa jadinya kalau kamu dikelilingi orang-orang yang melakukan kebiasaan di luar kewajaran? Hal inilah yang dialami Mizuki Usami. Anggota klub seni lukis di SMP Gessha yang dipusingkan oleh kelakuan anggota lainnya. President atau ketua klub tidak terlihat antusias mengurusi ataupun melakukan kegiatan klub. Sedangkan Subaru Uchimaki hanya berusaha menggambar waifu-nya. Colette yang merupakan anggota paling junior masih duduk di kelas 1 juga masih bertingkah seperti anak SD.

Tapi tunggu dulu, anime hasil adaptasi manga karya Imigi Muru ini tidak hanya mempermasalahkan keunikan tiap anggota. Yang paling menarik adalah cinta monyet antara Mizuki dengan Subaru. Cinta yang bertepuk sebelah tangan ini menghasilkan sejumlah kejadian yang bisa mengundang senyum penonton.

Episode perdana dibuka dengan adegan Uchimaki yang sedang mengerjakan impian terbesarnya, menggambar waifu-nya sendiri. Namun untuk menggambar waifu baru, kadang Uchimaki butuh bantuan orang lain untuk membuat pose. Yang saat itu ada di ruangan adalah Mizuki. Bisa ditebak yang terjadi selanjutnya adalah rentetan adegan yang bisa mengundang senyum penonton. Lebih baik ditonton sendiri karena bisa lebih nendang efeknya.

Segmen berikutnya, Uchimaki mengutarakan akan keluar dari klub setelah selesai menggambar waifu yang dikerjakan saat itu. Loh baru episode satu kok sudah keluar? Tak hanya penonton yang kaget. Lebih kaget lagi si Mizuki. Tapi saya tidak kaget karena sudah membaca versi manga. Ujungnya memang batal keluar. Namun penyebabnya kebatalan yang menarik.

Kisah nantinya akan berlanjut hingga kemunculan murid pindahan. Mizuki yang sebelumnya sudah kewalahan karena harus bersaing dengan karakter 2D impian Uchimaki, kini dia juga harus bersaing dengan gadis yang lebih asertif. Kekonyolan apalagi yang akan muncul. Saksikan terus di Konobi.

Saat manga Konobi diumumkan diadaptasi menjadi anime, saya tersenyum senang. Sebab saat membahas manga pada AMH Magz volume 23, sudah merasa kisahnya menghibur dan bisa menjual bila dianimasikan. Ditambah gambarnya yang rapi. Namun sayang seri ini mengudara bersamaan dengan judul-judul lain yang lebih mencolok secara marketing.

Studio Feel yang sebelumnya terkenal dengan berbagai judul fanservice, mampu mengadaptasi Konobi dengan baik. Desain karakter tidak mengalami banyak perubahan dibandingkan dengan versi manga. Ekspresi karakter saat melampiaskan berbagai emosi juga terlihat menarik dan lucu. Pemilihan warna karakter dan lingkungan juga nyaman di mata. Cocok untuk tipikal komedi romantis dengan cerita yang ringan. Latar yang digunakan meski tidak memiliki detail yang *eye-candy* namun juga tidak terlihat murahan.

Karena tiap chapter di manga memang pendek, setiap episode anime juga dibagi maksimal 3 segmen. Yang paling bagus dari anime ini adalah kemampuan Ari Ozawa menyuarakan Mizuki Usami. Suara saat *dere-dere* terasa pas sekali. Seri ini juga tidak kering dari berbagai momen malu-malu kucing. Hiburan dengan cerita yang ringan.

MIZUKI USAMI | ARI OZAWA
Gadis SMP yang berusaha menjalani hidup senormal mungkin. Tapi apa daya klub yang dia masuki diisi anggota yang tingkah lakunya unik.

SUBARU UCHIMAKI | YŪSUKE KOBAYASHI
Penggemar anime manga yang memiliki impian besar. Menggambar waifu-nya sendiri. Meski nijikon, dia tidak menjukkan di kesehariannya. Diluar anggota klub, orang lain mengira Uchimaki adalah remaja yang normal.

COLETTE | SUMIRE UESAKA
Anggota junior sekaligus warga negara asing. Saat orang tuanya sudah menyelesaikan masa tugas di Jepang dan pulang kampung, dia memilih melanjutkan sekolah di Jepang. Masih bertingkah seperti anak SD.

MARIA IMARI | NAO TŌYAMA
Murid pindahan yang muncul di pertengahan cerita. Gadis bertingkah *chuuni juga* penggemar anime manga. Ada tanda-tanda suka pada Uchimaki.

YUMEKO TACHIBANA | NANA MIZUKI
Guru pembimbing baru untuk klub seni lukis. Orangnya mudah gugup dan ceroboh.

PRESIDENT | KENTAROU TONE
Ketua klub yang tidak pernah disebutkan nama aslinya. Selalu dipanggil "Buchou" saja. Kelakuannya tidak mencerminkan sebagai ketua klub seni lukis. Lebih sering tiduran. Bahkan nyaris tidak diketahui bagaimana keahliannya dalam hal melukis.

FUN FACT
Ari Ozawa yang menyuarakan Usami Mizuki adalah seiyuu yang juga menyuarakan Sakura Chiyo di serial Gekkan Shoujo Nozaki-kun. Kedua karakter ini memiliki kesamaan, anggota klub seni lukis. Meski untuk suara versi Chiyo lebih terdengar serak-serak basah tapi bila sudah mengekspresikan kegembiraan menjadi mirip.

Natsume Yuujincho

TV | SLICE OF LIFE | BRAIN'S BASE | ARTIKEL : ANDIYL

Natsume Takashi adalah anak 15 tahun yang memiliki kemampuan supranatural yang membuat ia dapat melihat yokai/ayakashi(siluman) disekitarnya, tidak jarang yokai yang ia temui selalu mengganggunya bahkan saat ia masih kecil.

Suatu ketika ia menemukan sebuah buku persahabatan warisan Neneknya, Natsume Reiko, setelah sebelumnya disebutkan oleh Madara alias Nyanko-sensei (panggilan akrabnya), ayakashi berbentuk Maniki neko (kucing keberuntungan) yang tidak sengaja ia bebaskan dari segelnya.

Ternyata buku persahabatan tersebut lah yang diincar ayakashi-ayakashi yang mengganggu Natsume selama ini sebab buku ini dapat memanggil dan memerintahkan yokai sekuat apapun asalkan namanya ada dibuku tersebut. Kemiripan antara Natsume Reiko dan Takashi juga membuatnya langsung diincar oleh ayakashi-ayakashi tersebut.

Sadar akan banyaknya ayakashi yang ingin namanya dikembalikan dan bahayanya buku ini jika dimanfaatkan oleh orang jahat. Natsume memilih untuk membebaskan nama-nama yokai tersebut. Ditemani oleh penjaganya, Nyanko-sensei dan teman-temannya, hari-hari Natsume dilewati dengan membantu yokai tersebut. Perlahan, Natsume yang awalnya tidak suka yokai karena sering diganggu mulai menyukai dan mengerti tentang mereka.

Natsume Yuujincho adalah anime yang diadaptasi dari manga buatan Yuki Midorikawa dengan judul yang sama. Manganya sendiri merupakan satu dari dua belas finalist Manga Taisho Award pada tahun 2008. Hingga saat ini sudah 4 season ditayangkan oleh **Tv Tokyo** dengan 13 episode perseasonnya, ditambah 1 OVA ,1 Special Episode serta 3 drama CD. Setelah 4 tahun menanti akhirnya season 5 akan tayang Oktober 2016. Diproduksi oleh **Brain's Base** dan disutradarai oleh Takahiro Omori. Menceritakan Natsume yang diwarisi buku persahabatan oleh Neneknya yang berisi nama-nama ayakashi, mencoba mengembalikan nama-nama tersebut sesuai pemiliknya dan dibantu penjaganya, Nyanko-sensei.

Anime bergenre Slice of Life ini memiliki alur yang *episodic*, berisi kesaharian Natsume dan Nyanko-sensei. Tiap episodenya menceritakan usaha Natsume dalam menolong yokai yang tidak sengaja ia temui, baik hanya mengembalikan namanya hingga masalah kompleks seperti menyamar menjadi yokai untuk memenangkan suatu ritual yang menentukan subur/tidaknya suatu tempat dll. Dari yokai yang namanya dikembalikan, Natsume mengenal Neneknya dari ingatan yokai tersebut . Setiap seasonnya Natsume juga bertemu teman-teman baru baik yokai maupun manusia yang ia tolong.

Meskipun bersifat *episodic* namun setiap episodenya memiliki cerita yang menarik dan tentunya menyentuh serta memiliki pesan tersendiri . Kebanyakan kisahnya bersifat melankolis dan sedikit romantis. Dan umumnya makna dalam setiap episodenya tidak jauh tentang hubungan antara manusia dengan yokai dimana keterlibatan yokai dalam urusan manusia bisa terjadi secara tidak sengaja. Ada yang pernah ditolong dan ingin balas budi tapi ada juga yang diganggu dan ingin menghantui serta tidak sedikit dari kisah-kisahnya yang membuat mata anda berkaca-kaca.

Artnya yang tidak terlalu berlebihan bahkan bisa dibilang sederhana sangat mendukung sebab anime ini lebih menekankan ke pesan yang ada dalam ceritanya. Begitu juga dengan musik pembukanya yang sedikit nge-*beat* dan penutupnya yang mellow, sangat pas dengan anime

NATSUME TAKASHI | KAMIYA HIROSHI
Cucu dari Natsume Reiko, pemilik buku persahabatan. Karena mempunyai aura dan penampilan yang mirip dengan neneknya, ia sering diincar oleh yokai yang ingin mendapatkan buku persahabatan.
MADARA / NYANKO-SENSEI | INOUE KAZUHIKO
Inugami yang menjadi bodyguard sekaligus guru Natsume Takashi. Sebagai gantinya ketika Natsume mati, Buku Persahabatan menjadi miliknya. Meski sering ribut, saat Natsume diserang yokai ia lah yang sering menolong.

ini. Bahkan singlenya pun memiliki peringkat yang cukup bagus di Oricon seperti : Issei no Sei (Op Season 1) peringkat 48, Natsu Yūzora (End Season 1) peringkat 27, Ano Hi Time Machine (Op Season 2) peringkat 38.

Salah satu kekurangan Natsume Yuujincho series adalah tidak semua kisahnya memiliki pesan yang mendalam dan ada juga cerita yang sedikit serius .Begitu juga dengan beberapa karakter yang sering muncul seperti Nyanko-sensei dan Natsume Reiko yang belum pernah diceritakan masa lalu mereka dan bagaimana hubungan mereka . Bahkan masa lalu si MC saja baru diceritakan dibeberapa episode di Season 3 dan 4. Jadi anime ini kurang cocok bagi kamu yang tidak suka cerita dengan asal-usul karakternya yang kurang jelas, plus desain karakter yang polos/tidak berlebihan dan alur cerita yang *pace* nya sangat pelan.

Namun jika dilihat dari keseluruhannya memang anime ini bukan jenis anime yang membutuhkan konflik dengan rival atau semacamnya (mungkin karena bergenre shoujou). Sebab kisah-kisah yang menghangatkan hati dengan pesan yang mendalam lah yang menjadikan anime ini layak untuk ditonton terutama bagi penyuka anime bergenre Slice of Life ,dilengkapi dengan sedikit komedi yang setidaknya membuat atmosfir ceritanya tidak terlalu serius dan bisa dinikmati sampai habis. Selain itu manganya pun masih on going jadi masih ada kemungkinan kisah-kisah karakter yang masih misterius akan diceritakan diseason selanjutnya jika masih dilanjutkan animenya.

Antara anime dan manganya tidak terdapat perbedaan alur namun agak sedikit perbedaan karakternya tapi tidak benar-benar berubah. Jika ingin membaca manganya namun malas dari awal, bisa dimulai dari chapter 52 setelah menonton anime season keempatnya.

Karakter

NATSUME REIKO | KOBAYASHI SANAE

Nenek dari Natsume Takashi. Saat masih muda ia sering bertarung dengan yokai dan mendapatkan nama mereka jika menang. Nama-nama tersebut dibukukan dalam Buku Persahabatan. Karena sudah meninggal, Reiko lebih sering muncul dalam *flashback* kenangan yokai yang dikembalikan namanya.

TANUMA KANAME | HORIE KAZUMA

Teman satu sekolah Natsume. Muncul pertama kali di season 1. Tanuma merupakan anak dari seorang pendeta. Memiliki energi spiritual yang membuat ia merasakan aura yokai, namun karena energinya sedikit ia tidak dapat melihat secara jelas, hanya seperti bayangan saja.

TAKI TOUROU | SATOU RINA

Muncul di Season 2. Taki juga merupakan teman satu sekolah Natsume yang mengetahui kemampuan Natsume. Berbeda dengan Tanuma, Taki hanya dapat melihat yokai jika berada diatas Yokai Circle, lingkaran berisi simbol-simbol aneh yang membuat yokai apapun bisa terlihat jika berada di atas lingkaran.

NATORI SHUUICHI | ISHIDA AKIRA

Aktor dan penyanyi terkenal di serial ini. Kali pertama muncul di Season 1. Dia juga kepala klan Natori, salah satu klan yang ahli dalam membasmi yokai. Tidak menyukai yokai karena kejadian buruk yang ia alami saat masih anak-anak, namun setelah mengenal Natsume metode pembasmiannya menjadi lebih lunak.

MATOBA SEIJI | SUWABE JUNICHI

Seiji merupakan kepala klan Matoba, juga seorang pembasmi yokai. Sifatnya sangat dingin saat membasmi dan menangkap yokai yang kuat. Ia tidak ragu mengorbankan yokai lain demi rencananya tersebut. Bahkan Nyanko-sensei merasakan aura jahat pada Seiji saat kali pertama bertemu di Season 3.

夏目友人帳

PERRINE-H.
CLOSTERMANN
AMELIE
PLANCHARD
LYNETTE
BISHOP
OVA | MILITARY ACTION | SILVER LINK. | ARTIKEL : SCOPEDOG0097
STRIKE WITCHES
Bridge of Arnhem

Masih bersetting sama setelah sarang **Neuroi** hancur dan pasukan **501th Strike Witches** dibubarkan. Semua member kembali ke negara asalnya. **Perrine Clostermann**, **Lynette Bishop**, dan **Amelie Planchard** tengah berkeliling di sekitar kota **Pas Au Calais** di **Gallia** untuk melihat sejauh mana perkembangan pembangunan infrastruktur disana. Gallia merupakan salah satu negara yang kembali melakukan pembangunan infrastruktur setelah insiden Neuroi yang lalu. Tapi perjalanan mereka kembali ke rumah terpaksa harus dihentikan sementara karena **Striker unit** mereka mengalami *overhaul.* Sesampainya di rumah, Perrine mengirimkan Striker unit mereka untuk diperbaiki di pangkalan **Arnhem** dan ia mendapat kabar bahwa dalam beberapa waktu ke depan, ia juga akan pindah ke sana untuk renovasi rumah yang ia tinggali.

Lynette yang saat itu berada di pelabuhan untuk mengirimkan Striker unit dan persediaan ke pangkalan Arnhem bertemu dengan seorang anak laki-laki yang tengah kabur setelah mencuri obat. Anak yang bernama **Julius** itu ternyata terpaksa mencuri obat untuk mengobati adiknya yang terkena demam parah. Lynette mengantarkan mereka berdua ke kediaman Perrine untuk diobati. Perrine langsung merawat anak tersebut dan Julius diharuskan tinggal sementara disana.

Julius merasa nyaman tinggal disana, namun Perrine membenci kelakuannya yang tidak sopan. Bahkan di awal mereka bertemu, Julius memanggilnya dengan sebutan si Kacamata. Perrine semakin membenci dia ketika ia terus dijahili dengan segala cara. Hari-hari penuh keributan terjadi di kediaman Perrine. Sampai suatu hari, Julius melihat pasukan **506th Brave Witches** yang tengah mengudara dan tiba-tiba ia geram dan berteriak. Kebenciannya kepada Witches lahir saat ia dan adiknya tengah evakuasi dari Arnhem 4 tahun lalu. Ia kesal karena Witches yang dijanjikan untuk menolong penduduk Arnhem telat datang dan saat itu Arnhem hancur. Kebenciannya semakin menjadi-jadi ketika ia diselamatkan oleh Amelie dari reruntuhan puing-puing kediaman Perrine. Julius melihat Amelie dalam *Witch Mode* dan kabur setelah menganggap mereka semua adalah Witches. Pada siang harinya, Perrine mendapat kabar bahwa Julius pergi ke Arnhem seorang diri sedangkan Neuroi masih berada di sana. Perrine & Lynette yang ingin pergi ke sana terpaksa harus pergi melalui jalur darat karena Striker unit mereka masih diperbaiki di pangkalan Arnhem. Dengan persenjataan seadanya, akankah Perrine dan Lynette berhasil menyelamatkan Julius?

***

OVA ketiga dari Strike Witches masih bersetting waktu yang sama dengan dua OVA sebelumnya, namun kali ini bersetting dari Gallia dan Arnhem. Keseharian Perrine, Lynette, dan Amelia menjadi rute cerita OVA ini. Perrine yang sedang memantau perkembangan negaranya kembali disibukkan lagi dengan ulah Julius yang nakal dan tidak sopan. Tapi entah kenapa OVA ini lebih fokus ke keseharian Perrine ketimbang pertempuran, meskipun ada di bagian terakhir tanpa menggunakan Striker unit. Striker unitnya sih masih ada dan muncul di bagian akhir cerita, tapi pertempuran daratnya membawa kesan dramatis, mengingat pertempuran mereka cukup sengit dengan persenjaatan seadanya. *Pantyshot* dan sekilas adegan ecchi yang menjadi ciri khas Strike Witches tampil minim, bagi kalian yang jeli mungkin akan menemukannya. Dari segi artwork, tidak ada perubahan signifikan, kualitasnya sama dengan OVA sebelumnya. *Anyway*, OVA ini juga membawa kesan baru, kapan lagi kalian bisa melihat para Witches bertempur tanpa menggunakan Striker unit? Bagi kalian penggemar Strike Witches tentunya kaget sekaligus takjub melihat hal ini, terutama yang suka genre action, kalian akan terpukau melihat melihat aksi Perrine dan Lynette di OVA ini.

PERRINE CLOSTERMANN | SAWASHIRO MIYUKI

Gadis *tsundere ojou-sama* yang merupakan bangsawan Gallia ini kembali ke negaranya setelah unit 501th Strike Witches bubar. Hari-harinya yang tenang kembali membuat dia naik pitam dengan kehadiran Julius. Di seri ini ia berubah menjadi **Rambo** setelah bertempur dengan Neuroi tanpa menggunakan Striker unit.

LYNETTE BISHOP | NAZUKA KAORI

Gadis yang akrab dipanggil **Lynne** oleh **Yoshika** dan **Perrine** ini memilih menemani Perrine ketimbang kembali ke negara asalnya, Britania. Meskipun di awal bertempur dengan Perrine tanpa Striker unit, ia datang membantu Perrine dengan Striker unitnya di saat genting.

AMELIE PLANCHARD | YAHAGI SAYURI

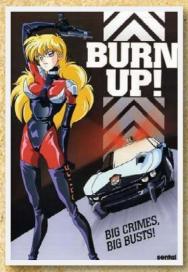
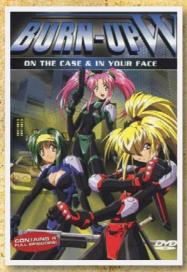
Rekan satu angkatan udara Gallia dengan Perrine ini juga membantunya dalam memantau perkembangan Gallia sekaligus menjadi asistennya Perrine. Minimnya jatah screentime di OVA ini menyebabkan statusnya hanya sebagai Supporting Character saja.

JULIUS | KAWANA MACHIKO

Anak laki-laki nakal dan tidak sopan ini sering membuat Perrine naik darah ketika tinggal sementara di kediamannya. Bersama adiknya, ia merupakan salah satu dari penduduk kota Arnhem yang selamat. Kebenciannya kepada Witches hilang setelah ditolong oleh Perrine dan kagum melihat aksinya.

BURN UP!

TV + OVA | ACTION | AIC | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Anime & Manga yang memuat cerita tentang kepolisian memang jarang diangkat ke layar kaca, sekalipun ada juga jarang dan cuma sebatas side character dari sebuah seri tertentu. Meski begitu, sebenarnya ada beberapa anime yang memuat tema ini. Sebut saja **Kochikame** yang sampai sekarang masih berjalan ceritanya dalam bentuk serialisasi manga di Shonen Jump, lalu ada **Patlabor** yang mengawinkan mecha dengan polisi, kemudian ada **Active Raid** yang akan muncul season 2 nya, dan masih banyak lagi. Lalu bagaimana jadinya jika kepolisian berisi cewek seksi nan aduhai tapi ahli bertarung dan menyelesaikan kasus yang diterima?

Mari kita berkenalan dengan seri yang satu ini, namanya **Burn Up!** Seri yang ini menyajikan bumbu baru dalam seri tentang kepolisian dengan adanya cewek seksi yang ahli bertarung dan selalu berhasil menyelesaikan kasus dengan unik dan suggestive. Kok suggestive? Karena ada beberapa bagian dalam animenya yang menampilkan mulusnya tubuh para cewek seksi ini, yang dapat menyebabkan kalian akan terpana melihatnya. Tak hanya itu, para cewek ini jago bertarung, jadi jangan sekali-kali berurusan dengan para cewek ini. By the way, seri ini juga diselingi dengan beberapa running gag dan parody yang sering keluar tiba-tiba. Unsur yang satu ini juga salah satu daya tariknya, karena running gag yang tampil sering kali membuat tersenyum dan menyajikan bagian tubuh mulus para cewek (lagi), serta suara-suara wanita yang akan membuat kalian terpana. Sedangkan bagian parodinya seringkali memuat berbagai seri tahun 90-an. Seri ini terdiri dari 4 buah, tapi seri pertama sama sekali tidak memiliki keterkaitan dengan 3 seri setelahnya. Let's see, folks!

Burn Up!

Di sebuah distrik di kota Tokyo, sebuah penculikan telah terjadi dan pihak polisi tengah melakukan pengejaran. Reimi dan Yuka ditugaskan untuk mengejar mereka, namun rekan mereka yang satu lagi, Maki malah santai-santai saja di taman kota. Setelah mendengar sirine dan panggilan kedua temannya, Maki ikut mengejar penculik tersebut. Dengan kecepatan dan ketangkasan Maki, penculik tersebut berhasil dilumpuhkan.

Kepolisian Tokyo mendapati bahwa penculik tersebut memiliki afiliasi dengan Samuel McCoy, seorang pengusaha yang aktif dalam industry narkoba dan pelacuran. Kenji dan Banba ditunjuk menemukan keberadaan Samuel McCoy. Langkah yang mereka lakukan adalah untuk menyusup ke sebuah pub demi mengorek informasi keberadaan pengusaha itu. Maki, Yuka, Reimi menyusup kesana, namun tak disangka Yuka diculik oleh kaki tangan McCoy. Maki dan Reimi tidak berhasil menggagalkan pengejaran mereka karena berhasil kabur selagi melawan banyaknya musuh yang dihadapi. Maki yang kehilangan Yuka pergi sendiri untuk menyelamatkan rekan akrabnya itu namun dicegah oleh Reimi. Reimi yang sempat mencegah akhirnya menuruti kemauan Maki yang serius. Mereka berdua pergi ke kediaman McCoy. Pihak polisi yang berhasil mengikutinya juga sampai di TKP. Akankah Maki dan Reimi berhasil menyelamatkan Yuka dan menangkap McCoy?

Burn Up! W

Masih di Tokyo, kali ini sebuah penyanderaan terjadi di sebuah hotel bintang lima dimana para pemimpin PBB sedang ada berada didalamnya. Pihak penyandera mengajukan beberapa permintaan yang harus ditebus agar sandera tidak dilempar ke luar gedung. Di lain tempat, Kinezono Rio menggerutu dan gusar karena tidak diberikan izin untuk menangkap para penyandera. Naruo Yuji yang mendampinginya terus berusaha untuk menenangkan Rio, meskipun ia harus terkena sebuah pukulan keras darinya. Kembali ke hotel yang tadi, permintaan yang diajukan penyandera sangat aneh membuat Rio dan Yuji heran. Namun, penyanderaan itu hanya sebagai pengalih perhatian, pelaku sesungguhnya sedang bertemu kepada para pemimpin untuk melakukan uji coba sebuah alat bernama Virtual Drug. Alat yang berbentuk seperti Oculus Rift ini membuat pemakainya merasakan kesenangan tiada habisnya dan alat ini rencananya akan dijual ke masyarakat seluruh dunia namun diperlukan izin dari para pemimpin tersebut.

Sementara di pihak polisi, sebuah unit bernama Warriors diutus untuk menangani masalah ini. Maki selaku pimpinan Warriors mengadakan rapat bersama para anggotanya : Kinezono Rio, Naruo Yuji, Lilica Ebett. Sebenarnya ada satu lagi, yaitu Maya yang sedang bosan disuruh diam di tempat ketika melakukan Sniping. Setelah rapat yang panjang, akhirnya mereka melakukan misi pengamanan dan rencana mereka berhasil. Namun beberapa hari kemudian, mereka mendapati beragam kasus yang ternyata mengacu pada alat Virtual Drug. Disinilah kisah Rio dkk dalam menyelesaikan kasus skala global ini dimulai.

Burn Up! Excess

Melanjutkan seri sebelumnya, Kinezono Rio kini tengah menikmati ramen dengan santai. Di saat yang bersamaan, di dekat toko ramen yang disinggahi sedang berlangsung sebuah peresmian Neo-Tokyo Tower. Tapi peresmian itu diusik oleh sekumpulan teroris yang menyandera para penduduk yang mampir sekaligus walikota Neo-Tokyo. Rio dan Warriors kembali menuju ke TKP dan berhasil mengamankan lokasi. Namun dibalik itu, semua data internasional yang tersimpan di Neo-Tokyo Tower diretas oleh sebuah alat. Setelah kejadian itu, Warriors mendapat banyak kasus (lagi), dan semuanya menuju ke sebuah kasus yang besar dan tak diduga.

Burn Up! Scramble

Sekuel dari Burn Up! Excess ini menceritakan (lagi) kehidupan Rio dkk yang tergabung dalam skuad Warrior. Namun, terjadi banyak perbedaan diantaranya dari Warrior itu sendiri, banyak karakter termasuk Rio mengalami perubahan sifat. Ditambah dengan anggota baru, mereka siap menyelesaikan kasus skala internasional yang beresiko tinggi.

KARAKTER

KINEZONO RIO | TOYOGUCHI MEGUMI

Salah satu Ace dari Warrior yang mata duitan. Dia berminat gabung ke Warrior karena imbalan yang diberikan bisa menutupi hutang yang dimilikinya dan sangat memimpikan pernikahan dengan berondong kaya. Seorang hedonis yang ahli bertarung dalam pertarungan jarak dekat dan sangat peduli dengan rekannya.

JINGU MAYA | KUGIMIYA RIE

Sama seperti Rio, ia juga seorang Ace dari Warrior. Wanita yang terkadang tidak sabar, akan menggila jika diberi tugas menembak atau hanya menembak sebentar saja. Meski begitu, ia tetap berpikiran tenang. Dia yang merupakan seorang gun-otaku ini berasal dari sebuah keluarga kaya yang memiliki sindikat kejahatan di Osaka.

LILICA EBETT | NOTO MAMIKO

Berbeda dengan Rio dan Maya, Lilica lebih sering berada di balik layar. Ia sering membantu memudahkan operasi dengan ilmu hacker yang dimilikinya. Walaupun, di luar terlihat imut dan clumsy, dia satu-satunya anggota Warrior yang waras.

NARUO YUJI | TAKAHASHI HIROKI

Satu-satunya member laki-laki di skuad Warrior ini bertugas di bidang transportasi dan terkadang melakukan support dalam urusan logistik. Dia sangat suka dengan Rio sampai berkeinginan untuk menjadi pacarnya, namun Rio sering menolaknya bahkan dia sering mendapat pukulan keras dari Rio akibat tingkah laku anehnya.

NANVEL CANDLESTICK | AMANO YURI

Anggota yang satu ini sangat berperan penting dalam operasi, karena ialah yang menciptakan berbagai alat & senjata yang akan digunakan Rio dan Maya. Sama seperti Lilica, ia juga berada di balik layar namun kadang maju garis depan untuk membantu Rio dan Maya. Sangat menyukai kue namun sering boros.

KAWASAKI MAKI | SHIBATA YUMIKO

Pemimpin skuad Warrior. Wanita yang tegas dan cepat mengambil keputusan, bahkan tak ragu untuk mengambil langkah apapun agar misi berhasil dilaksanakan. Ia juga mampu mengendalikan bawahannya yang sering kali gila di tempat kejadian perkara, bahkan sering menipu Rio agar mau menyelesaikan kasus dengan baik.

TAMAGAWA MATSURI | TANAKA RIE

Pertama kali muncul di seri Scramble, ia merupakan pacarnya Yuji. Dia sangat ramah dan santun…tapi tidak ketika melihat Yuji yang sering mendekati Rio, Alhasil, ia sering melepaskan tinju mautnya ke wajah Yuji. Dalam operasi, ia maju ke garis depan bersama Rio dan Maya.

Manga Adaptation

Burn Up mendapatkan manga, namun yang dibahas dalam lingkup Burn Up W dan Excess. Pertama kali terbit dalam Weekly Shonen Magazine dan dirilis juga dalam bentuk tankoubon. Versi manga dikerjakan oleh Oh! Great (Tenjou Tenge, Air Gear). Setting cerita berada di antara Burn Up W dan Excess.

Touhou Gensou Mangekyou
Flower Incident

DOUJIN OVA | FANTASY | MANPUKU JINJA | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Gensokyo kini dilanda insiden yang unik, tiba-tiba bunga bermekaran di seluruh penjuru Gensokyo. Awalnya fenomena ini memang tidak berdampak buruk, namun lama kelamaan menjadi parah karena banyak tumbuhan yang seharusnya tidak tumbuh pada masanya mulai tumbuh dan meresahkan. Karenanya, insiden ini disebut **Flower Incident (花の異変, Hana no Ihen)**.

Bunbunmaru Special Report

Shameimaru Aya sangat antusias melihat insiden ini, karena akan menjadi berita besar untuk korannya. Ia pergi untuk meliput setiap peristiwa penting sebagai akibat dari insiden ini yang tentunya dengan sedikit dilebih-lebihkan. Diawali dengan mengunjungi kuil Hakurei. **Hakurei Reimu** dan **Kirisame Marisa** tengah duduk santai sambil minum teh. Marisa sempat bingung karena banyak bunga yang tumbuh secara tiba-tiba dan mengira ini adalah sebuah insiden namun Reimu meyakinkan Marisa, tidak ada youkai yang membuat masalah, jadi ini cuma fenomena alam biasa. Shameimaru Aya yang ikut *nimbrung* sempat mengajak Reimu untuk pergi menyelesaikan insiden, Namun Reimu tetap bersikeras dengan sifat malasnya yang kuat. Kecewa akan hal ini, Aya pergi mencari bukti-bukti bahwa ini sebenarnya sebuah insiden.

Beralih ke **Sunflower Field**, **Cirno** yang ketakutan melihat **Kazami Yuuka**, "ditangkap" dan disuruh duduk. **Daiyousei**, **Rumia**, **Wriggle** yang saat itu masih ketakutan bersembunyi dibalik rangkaian bunga matahari yang menjulang tinggi. Cirno yang sudah keringat dingin masih membayangkan hal-hal buruk yang akan menimpanya. Tapi ternyata tidak. Kazami Yuuka memberi hiasan bunga di kepala Cirno. Aya yang kebetulan mengintip, tiba-tiba langsung pergi dengan rasa kecewa karena ia ingin melihat Kazami Yuuka yang katanya youkai sadis dan senang menyiksa orang malah tidak menampakkan wujud aslinya.

Sementara di **Eientei**, **Houraisan Kaguya** sedang mencari **Inaba Tewi**. Di saat yang sama, **Yagokoro Eirin** dan **Medicine Melancholy** sedang membuat obat yang berbahan dasar racun. Namun racun itu ternyata diambil Tewi dan dimasukkan ke dalam onigiri. Reisen terkena dampaknya dan mengalami koma, tapi itu hanya pura-pura dan Tewi dipaksa minum racun.

Aya yang sedang mengintip meninggalkan mereka dengan rasa senang karena dapat berita baru meskipun ada rasa tidak puas dalam dirinya

Malam mulai nampak di Bumi, begitupula di Gensokyo. Aya sedang meliput Remilia dkk di Scarlet Devil Mansion dengan perasaan senang karena kembali menemukan sumber berita baru yang cukup lebay. Sayangnya, dia kena sabetan ratusan pisau XD

Remilia dkk tengah minum teh di teras dan membicarakan tentang bunga yang tiba-tiba muncul. Patchouli nampaknya mengetahui insiden ini, namun ia tak tertarik untuk menyelidikinya. Namun berkat insiden ini, ia bisa membuat berbagai ramuan sihir baru. Flandre dan Meiling juga sangat antusias dengan tumbuhnya bunga di halaman mansion. Malam penuh ceria terasa di Scarlet Devil Mansion.

Lantas, bagaimana nasib Aya sekarang? Sudah dapat berita bagus nan lebay, malah kena sabetan pisau XD Tenang, dia muncul lagi kok

Judge from Hell

Shikieiki Yamaxanadu, hakim penjaga neraka kini sedang menikmati masa liburnya. Namun ia menemukan sebuah kejanggalan, dimana bunga dari segala musim tumbuh di waktu yang sama. Ia pergi menyelidiki kejadian ini.

Sementara itu, **Onozuka Komachi**, **Konpaku Youmu**, **Kamishirakawa Keine**, dan **Fujiwara no Mokou** tengah makan malam di kedai milik **Mystia Lorelei**. Youmu yang tengah mabuk mulai curhat tentang **Saigyouji Yuyuko** yang selalu memperingatkannya agar tidak keluar dari **Hakugyokurou**, begitupula dengan Komachi yang sering dimarahi Shikieiki karena sering bolos kerja dan malas mengerjakan tugas. Namun di tengah asik mabuk-mabukan, Shikieiki tiba-tiba datang dan kini menyuruh Komachi untuk kembali mengantar arwah-arwah ke sungai Sanzu. Komachi yang takut dimarahi akhirnya pergi. Kemudian ia melihat Youmu, dan menceramahi Youmu karena keluar dari Hakugyokurou.

Shameimaru Aya yang selamat dari ratusan tebasan pisau di SDM kembali meliput, kali ini ia senang bisa bertemu dengan Shikieiki. Tapi yang terjadi malah diceramahi lagi, bahkan menyalahkan Aya karena selalu membuat berita bohong. Akhirnya Aya, Youmu, Komachi diceramahi dari malam sampai matahari terbit.

Di lain tempat, **Kochiya Sanae** baru pindah ke Gensokyo. **Yakumo Yukari** sempat berbincang dengannya, dan bercerita tentang insiden yang baru-baru ini terjadi. Sanae sempat mengeluarkan air mata melihat insiden ini dan akan tinggal di Gensokyo untuk mengumpulkan kepercayaan. Karena ini sangat dibutuhkan oleh **Yasaka Kanako** supaya bisa muncul di Gensokyo.

Kuil Hakurei yang tenang kini kembali ramai oleh youkai yang ingin bersembunyi. **Ibuki Suika** salah satu diantaranya. Dia menjelaskan kepada Reimu dan Marisa, bahwa Shikieiki sedang pergi berkelilng Gensokyo dan sering menceramahi siapapun tanpa ampun. Marisa yang mulai ketakutan mendengar hal ini berniat kabur, begitupula dengan Suika yang mengecilkan diri. Namun ditahan oleh Reimu dan tak lama kemudian Shikieiki beserta asistennya Komachi datang. Shikieiki menceramahi mereka berdua.

Ayayayaya

Manpuku Jinja kembali merilis 2 episode baru **Gensou Mangekyou** yang sebenarnya 1 episode yang dipecah 2 part, **First Chapter** (episode 5) dan **Last Chapter** (episode 6). Jika kalian pernah membaca ulasan Gensou Mangekyou di AMH Magz vol 26, disitu saya memprediksi episode 5 dan 6 ini mengangkat cerita dari **Touhou Seirensen ~ Undefined Fantastic Object**. Tapi ternyata tidak, justru cerita yang diangkat berasal dari **Touhou Kaeizuka ~ Phantasmagoria of Flower View**. Tentu di luar ekspektasi saya sih, *but that's okay*.

Pada 2 episode ini, Manpuku Jinja mencoba suasana baru dengan membawakan genre ***slice of life***, setelah sebelumnya episode yang ditayangkan ***full of action and fight***. Hal ini bisa dilihat dari insiden di episode ini. Gensokyo yang mengalami insiden yang bukan berasal dari serangan youkai, melainkan berasal dari arwah-arwah yang berasal dari dunia luar (dunia kita) yang bebas bergentayangan dan menyebabkan bunga dari segala musim tumbuh di satu waktu yang sama. Insiden ini sebenarnya tidak terjadi kalau **Onozuka Komachi** tidak bolos kerja dan langsung mengantar arwah-arwah tersebut ke hadapan **Shikieiki Yamaxanadu**.

Semua karakter yang tampil selama 2 episode ini sebenarnya merupakan **Playable Character** di **Touhou Kaeizuka ~ Phantasmagoria of Flower View**. Tapi beberapa diantaranya memiliki jatah screentime yang minim, ditambah dengan *cameo* beberapa karakter Touhou lainnya. Jika dibandingkan dengan versi game, beberapa playable character disini tidak ada sangkut pautnnya dengan insiden yang terjadi. Padahal di versi game, semua memiliki keterlibatan dan kepentingan masing-masing mengenai insiden ini.

Interaksi dari setiap karakter semakin menunjukkan bahwa adanya *slice of life* disini. Beberapa diantaranya mengandung unsur *heartwarming*, contohnya saat Yukari dan Sanae berbicara masalah nasib arwah yang diantar ke sungai Sanzu. Untuk fokus cerita, episode 5 (*first chapter*) berfokus pada **Shameimaru Aya** dan **Shikieiki Yamaxanadu** di episode 6 (*last chapter*). Artwork tetap konsisten dan seperti yang disebut sebelumnya 2 episode ini tidak ada adegan pertarungan. Dari sini kita bisa melihat bahwa Manpuku Jinja bermaksud menggambarkan seperti apa keseharian warga Gensokyo tanpa pertempuran danmaku. Pasti bosan dan capek kalau terus-terusan bertarung.

Yuuhei Satellite masih dipercaya untuk menangani musik selama 2 episode, begitupula dengan **senya** yang masih menyanyikan lagu OP & ED. Opening song selama 2 episode berjudul **Kachou Fuugetsu (花鳥風月)** yang merupakan aransemen ulang

BGM Shikieiki Yamaxanadu di **Touhou PoFV** berjudul 六十年目の東方裁判 **~ Fate of Sixty Years**. Untuk bagian Ending song ada 2 lagu. ED song episode 5 menggunakan aransemen ulang BGM Shameimaru Aya, 風神少女 yang berjudul コノ葉隠レ **(Kono Hagakure)**. Sedangkan ED song episode 6 berjudul **Tamashii no Katari ni Michibikarete (**魂の語りに導かれて**)**, aransemen ulang BGM Onozuka Komachi 彼岸帰航 **~ Riverside View** di Touhou PoFV.

Di akhir episode 6, **Yasaka Kanako** dan **Moriya Suwako** muncul dan mereka berencana untuk membuat keributan di Gensokyo. Nampaknya game Touhou ke 10, **Touhou Fuujinroku ~ Mountain of Faith** akan diadaptasi di episode berikutnya. Tapi saya tidak memprediksikan kembali episode berikutnya, karena siapa tahu nanti episode berikutnya tidak mengangkat cerita Mountain of Faith. Bisa saja mengadaptasi dari **Subterranean Animism**, **Undefined Fantastic Object**, **Imperishable Night**, dll. *Let's wait for the new release*.

Hakurei Reimu

Miko kuil Hakurei yang kini tengah menikmati minum teh. Kali ini ia malas menyelesaikan insiden karena tidak ada youkai yang menyerangnya dan menganggap insiden ini hanya fenomena alam biasa.

Kirisame Marisa

Penyihir dari Forest of Magic yang mampir ke kuil Hakurei untuk bersantai menikmati pemandangan bunga di kuil Hakurei. Ketika Shikieiki datang ke kuil Hakurei, ia ketakutan dan langsung kabur, namun berhasil digagalkan oleh Reimu.

Shameimaru Aya
Reporter koran Bunbunmaru. Melihat bunga yang tumbuh tak sesuai musimnya, ia pergi meliput insiden yang terjadi di Gensokyo. Selama 2 episode, ia terus mengalami berbagai kesialan.

Shikieiki Yamaxanadu
Reporter Hakim penjaga neraka yang tinggal di Gensokyo. Ia pergi mencari Onozuka Komachi dan memarahinya karena tidak mengantarkan arwah ke hadapannya.

Onozuka Komachi
Shinigami yang bertugas mengantarkan arwah ke hadapan Shikieiki yang merupakan atasannya. Akibat sifatnya yang malas, arwah yang harusnya diantar bergentayangan dan menyebabkan bunga tumbuh tak sesuai musim.

Kazami Yuuka
Youkai sadis yang suka menanam bunga di Sunflower Field. Di sini ia mendapat jatah screentime yang sedikit. Namun di versi gamenya, ia justru berperan penting selama insiden ini.

Medicine Melancholy
Youkai boneka yang mampu membuat racun. Berkat keahliannya, ia dan Yagokoro Eirin mampu membuat ramuan obat dari racun yang dimodifikasi. Namun, ramuan tersebut dicuri oleh Inaba Tewi.

Reisen Udongein Inaba
Kelinci Bulan yang tinggal di Eientei. Ketika memakan kue mochi yang ditaburi racun, ia pura-pura pingsan demi menangkap Tewi supaya ikut minum racun. Memiliki jatah screentime yang sedikit.

Inaba Tewi
Kelinci Bumi yang tinggal di Eientei. Sifatnya yang suka menjahili orang membuat Reisen kena racun akibatnya tingkah usilnya. Akhirnya perbuatannya dibalas dengan racun.

Mystia Lorelei
Youkai burung yang membuka kedai sate belut di dekat Bamboo Forest of the Lost. Dalam versi game, ia memiliki keterlibatan mengenai insiden ini. Namun selama 2 episode, ia cuma tampil sebagai pedagang sate belut.

Izayoi Sakuya
Maid yang mampu memberhentikan waktu. Bersama Remilia, Patchouli, Flandre, dan Meiling, mereka menikmati malam yang indah bertabut banyaknya bunga di halaman Scarlet Devil Mansion.

Konpaku Youmu
Manusia setengah hantu yang tinggal di Hakugyokurou. Pergi meninggal Hakugyokurou karena selalu dinasihati Saigyouji Yuyuko dan asyik mabuk-mabukan di kedai milik Mystia.

Cirno
Peri es di Misty Lake yang lagi main di Sunflower Field, eh malah ditangkap sama Kazami Yuuka.

SCROLL DOWN COMICS CATALOGUE

AMH Magz berkesempatan mendapatkan advanced copy dari tiga judul komik rilisan circle Scroll Down Comics. Simak ulasan dari komik-komik yang terbit pertama kali di Popcon Asia 2016 berikut ini! Teks & Layout: mca_trane

SCROLL DOWN COMICS

Key People

Ababil Ashari
aka Wednesday Ash
Editor in chief, penulis

Jaka Prawira
aka Ellinsworth
Ilustrator

Karina Chandra
aka asteRiesling
Ilustrator

Sebelumnya, apa sih **Scroll Down Comics** itu? Scroll Down Comics merupakan sebuah *circle* kreatif yang bergerak dalam bidang komik dan juga novel. Saat ini *circle* tersebut beranggotakan tiga orang dan belum termasuk dengan belasan *collaborator* lepas dalam setiap proyeknya.

Scroll Down Comics dikepalai oleh penulis dan editor **Ababil Ashari**, bersama dengan ilustrator **Jaka Prawira** dan **Karina Chandra**. Saat ini baru ada dua komik yang mereka rilis secara *digital*, yaitu **Entytas** dan **Cloverlines**. Keduanya bisa dibaca di **LINE Webtoons** dan **Tapastic**.

Menjelang penyelenggaraan **Popcon Asia 2016**, Scroll Down Comics juga mulai melebarkan sayapnya ke ranah komik cetak fisik. Kedua judul komik sebelumnya turut dicetak bersama dengan satu judul baru bernama **The Animator**.

Scroll Down Comics berkenan memberikan AMH Magz *advanced copy* dari tiga judul komik tersebut. Selama 3 halaman ke depan, AMH Magz akan mengulas Entytas, Cloverlines, serta The Animator. Perlu diingat bahwa *advanced copy* ini bisa berbeda dengan produk aslinya. Kami sangat menyarankan kalian untuk membeli komik fisiknya.

Collaborator

Azam Raharjo Ilustrator (Arif & Imam)

Dewitri Virika Ilustrator (Tinker Games, Kroma)

Rekkazan Vocaloid engineer, translator (iNSTALL)

Rakaputra Paputungan Translator (Serial Ayo)

Lisa Santika Onggrid Translator

Yami Youiichi Ilustrator

Olivia Sim Komposer

Dylan Amirio Komposer (Logic Lost, To Forfeit)

Garbanu Priaduaja Komposer (To Forfeit)

Rikuu Vocaloid engineer (REDSHiFT, crafTUNER)

adidkh Vocaloid engineer, komposer

Farhan Komposer (crafTUNER)

Afiah Salsabila Graphic designer

ENTYTAS

Story
Ababil Ashari

Art
Jaka Prawira

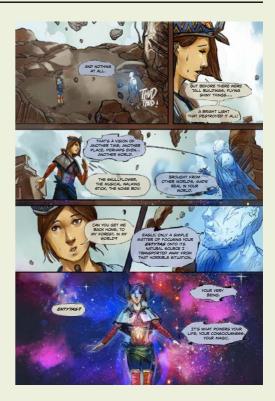
Genre
Fantasy

Entytas berkisah tentang **Luna Delphin**, seorang *ranger* asal desa **Taro** yang pergi ke hutan secara rutin untuk mengusir makhluk buas. Dalam satu pengintaiannya, Luna tiba-tiba menemukan sebuah daerah baru yang seharusnya tidak pernah ada. Memutuskan untuk menjelajah ke arah sana, Luna justru menemukan berbagai hal aneh seperti alat-alat yang tak pernah ia lihat sebelumnya, gedung-gedung tinggi serta kendaraan yang melayang di udara.

Sebuah ledakan membawa Luna ke dalam **Grey Stream**, perbatasan antara dunia nyata dan kehampaan. Ia bertemu dengan sosok arwah yang menjelaskan bahwa apa yang barusan dilihat Luna adalah bayangan dunia di masa depan. Dengan bantuan arwah tersebut, Luna dapat kembali ke dunia nyata. Dan sebagai gantinya, Luna harus membantu sang arwah yang kini merasuki tubuh seekor iguana untuk mencari penyebab hancurnya dunia di masa depan. Seiring perjalanan si iguana bersama Luna di desa Taro, ia menyadari melemahnya Entytas, sumber kehidupan dunia, tidak disebabkan oleh monster atau kelompok jahat.

Entytas merupakan judul komik pertama yang saya cicipi. Konsep komik ini pertama kali dicetuskan Jaka untuk mengeksekusi ide-ide liarnya tentang dunia petualangan yang terinspirasi estetika khas Indonesia dengan sentuhan barat. "Saya melihat Bali sebagai sebuah identitas budaya yang amat kuat dan saya tertarik untuk menggabungkannya ke karya-karya original saya. Saya pun mempelajari budayanya lebih dalam dan memulai proyek ini sebagai misi untuk memperkenalkan unsur 'kearifan lokal' di lingkungan *pop culture*," begitu tutur komikus Bandung yang saat ini menetap di Pulau Dewata. Konsep dari Jaka kemudian diterjemahkan oleh Ababil kedalam sebuah cerita yang selaras dengan *universe* Entytas.

Klaim Jaka nampaknya tak boleh dianggap isapan jempol. Membaca Entytas, saya seakan melihat sebuah dunia fantasi khas Indonesia yang unik. Warna-warnanya cerah, plus Jaka juga pandai menggambarkan *space* sehingga panel dapat terasa sangat luas atau sempit tergantung adegannya. *Influence* Bali sangat terasa lewat kemunculan berbagai patung dan ornamen khas.

Menyelam lebih jauh, saya seakan menemukan analogi antara Entytas dan juga bumi kita di masa modern. Ababil dan Jaka nampak ingin berpesan bahwa suatu saat bumi kita tak dapat menopang kebutuhan manusia yang terlalu bergantung sumber daya alam.

CLOVERLINES

Story
Ababil Ashari

Art
Karina Chandra

Genre
Scifi, Music

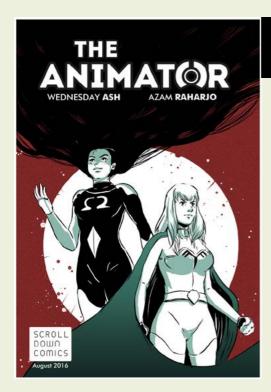
Komik yang satu ini saya jamin bakal menarik perhatian para pecinta musik, terutama vocaloid. Cloverlines merupakan proyek multimedia yang digagas oleh Ababil bersama Karina, berangkat dari kesukaan mereka terhadap musik dan juga vocaloid tentunya. Dalam proyek ini mereka mengundang berbagai teman-teman dari komunitas vocaloid yang membantu memproduksi komik dan juga musiknya.

Cloverlines merupakan sebuah band intergalaktik yang beranggotakan **Aimi Hoshikawa**, **Yuuki'Jung von Württemberg**, **Damon Atkins**, **Monica Pascal** dan juga **RINNE**. Cloverlines berkelana di angkasa untuk tampil dan mempromosikan lagu mereka.

Komik yang saya terima adalah **Cloverlines in Hello World**, sebuah komik pendek yang menceritakan kisah Cloverlines di **International Space Station**.

Cloverlines in Hello World saya rasa lebih merupakan sebuah *intro* dari keseluruhan cerita Cloverlines yang sudah diserialisasikan di Webtoon dan Tapastic. Pembaca akan langsung dilemparkan ke tengah cerita dengan penjelasan minim tentang apa yang sebenarnya terjadi. Meskipun sedikit membingungkan, namun cukup oke mengingat komik ini merupakan bonus dari album pertama Cloverlines berjudul **meGumi: a tone poem** (simak ulasannya di rubrik Eargasm). Kisah Cloverlines juga dapat kamu baca di buku **Sendawa di Antariksa** rilisan **Rimawarna**. Karina yang berperan sebagai penulis kali ini, mengisahkan petualangan band tersebut di stasiun **Nurtanio** sebagai *brand ambassador* minuman ringan **Pepstar**.

Jika menilai Cloverlines secara keseluruhan, sejauh ini Cloverlines menampilkan cerita yang cukup *straightforward* dengan sedikit bumbu cerita latar yang nampaknya baru bakal terungkap di *chapter-chapter* mendatang (atau sebelumnya jika bicara soal Hello World). Ilustrasi masih terlihat kasar dan inkonsisten (apalagi membandingkan ilustrasi promo dengan isi komiknya), namun warna yang tersapu cerah sesuai dengan ceritanya.

Meskipun perlu beberapa polesan, kemunculan Cloverlines sendiri memiliki potensi sebagai *trendsetter* serial komik yang mengakar berat pada kultur vocaloid di Indonesia. Akankah muncul serial lagu bercerita lainnya dari produser vocaloid Indonesia, yang mampu menyaingi **Black Rock Shooter** atau **Kagero Project**? Mari nantikan.

Story
Ababil Ashari

Art
Azam Raharjo

Genre
Action, Superhero

THE ANIMATOR

Mendengar nama **Azam Raharjo** tentu tak bisa lepas dari *partner-in-crime*-nya, **Kasogi Widho Pratomo**. Bersama mereka menciptakan komik **Arif dan Imam** yang selera humornya sering kali dipertanyakan. Hiu dan ~~Harambe~~gorila jadi pekerja kantoran di Bendungan Hilir? Ya. Oke. Sip.

Sekarang bagaimana jadinya jika Azam sang ilustrator mencoba peruntungannya dalam sebuah cerita yang lebih serius dan *no nonsense*? Ia kini memulai proyek barunya, mewujudkan naskah cerita The Animator karya Ababil menjadi bentuk komik.

Cecillia Chang, alias **The Animator**, tak menyangka bahwa konfrontasi melawan **Doctor Progress** harus berujung pada kekalahan temannya, **Emma Steele** alias **Miss Might**. Doctor Progress sengaja memancing Cecillia untuk menjadi bagian dari **Omega Device**, sebuah mesin yang konon mampu menciptakan perdamaian dunia namun membutuhkan *superhero* sebagai sumber tenaganya. Tetapi, pilihan Cecillia nampaknya tidak seperti yang diharapkan Doctor Progress. Plihan ini bahkan akan berdampak besar baginya dan juga Emma...

Mengamati gaya komiknya secara keseluruhan, The Animator seakan banyak terinspirasi dari kisah-kisah *superhero* klasik. Alur ceritanya mengingatkan pada komik-komik *superhero* era Golden Age. Namun uniknya, ilustrasi Azam membuat The Animator makin mencolok. Layaknya kebanyakan strip Arif dan Imam, warna-warna pilihan tergolong minimalis monokromatik.

Sementara itu dari departemen cerita, Ababil dapat meramu sebuah kisah superhero *gritty* yang *well-executed*. Premisnya sedikit mengingatkan pada konsep utama **The Killing Joke**, dimana satu hari buruk dapat mengubah nasib seseorang. Inilah yang terjadi pada Cecillia dan Emma, dan isi komik The Animator akan menjelaskan akibat dari apa yang terjadi setelah musibah tersebut melanda.

Tentunya di sini kamu dapat melihat sisi lain dari seorang Azam Raharjo yang kalau disuruh menggambar manusia normal sebenarnya masih kelihatan bagus kok. Meski begitu, Azam memilih untuk merendah saat disinggung soal kontribusinya di The Animator. "Kalau tanya ke saya sih, rasanya gambarnya bisa lebih bagus. Cuma, yah, mungkin itu cuma sifat perfeksionis saya sebagai *artist*, blah, blah, blah," ucapnya.

TIAP DETIK

Story & Art: Renato Reimundo Jr.

Genre: Slice of Life, Drama, Romance, Fantasy, Sci-fi

Serialization Ngomik.com

Publisher: Koloni

Teo sudah lama menyukai **Riya**. Ia pun memberanikan diri untuk menembak Riya dengan menyelipkan surat cinta ke loker sepatunya. Sayangnya, Teo salah membaca nomor loker Riya sehingga surat itu terbaca oleh **Erina**, siswi yang populer karena sifat dinginnya. Tak disangka, Erina pun menyetujui "ajakan" Teo! Teo sebenarnya bisa saja menghindari insiden salah sasaran ini, namun niatnya terhalang karena gangguan **Riki** dan **Geng Terong**nya. Setelah Teo membereskan masalah itu, semua sudah terlambat. Erina menjadi pacarnya, dan Riki menyerahkan tampuk kekuasaan Geng Terong padanya.

Sulit sekali untuk menyelesaikan masalah ini bagi Teo. Ia mencoba jauh-jauh dari Erina dan sebaliknya malah berusaha mendekati Riya. Namun setiap usaha Teo malah membuat permasalahan makin rumit karena justru Erina mulai menyukai Teo dengan tulus. Belum ditambah dengan **Hima** yang mengetahui niatan Teo, serta kakak Erina, **Key Fras** yang memiliki "rencana" untuk adiknya. Akankah tiba waktunya bagi Teo untuk meluruskan semua kesalahpahaman ini?

Ah, **Tiap Detik**. Judul yang satu ini menjadi perbincangan super hangat selama satu tahun terakhir. Komik karangan **Renato Reymundo Jr.** ini awalnya merupakan *webcomic* yang tayang rutin di **Ngomik.com**. Judul ini terbukti populer dan mampu mengekor **Si Juki** sebagai judul terfavorit di *website* tersebut. Tak heran jika pihak penerbit **Koloni** berani membukukan Tiap Detik, dan ternyata hasilnya cukup mengejutkan. Cukup mengejutkan karena Tiap Detik kini sudah terbit dua volume dalam medio dua tahun, 2015 dan 2016.

Jadi, apa yang membuat Tiap Detik sangat populer? Satu yang menjadi faktor utama adalah Renato tahu betul seperti apa pembaca yang menyukai komiknya, dan ia mampu memanfaatkan potensi tersebut. Tiap Detik akan sangat akrab bagi kamu penyuka serial *anime-manga* jenis *drama-romcom-harem*. Dengan gaya *artwork* yang berkiblat ke ilustrator Jepang (specifically, **Kantoku**), cerita cinta tipikal *harem-romcom* yang tergolong sederhana dan main aman, plus latar belakang karakter yang cukup kompleks, membuat Tiap Detik mudah dicerna sekaligus mampu memikat hati pembacanya.

Sayangnya, poin tersebut juga menjadi kelemahan bagi Tiap Detik. Minim sekali ide-ide segar yang muncul di sini karena terlalu banyak *tropes-tropes* standar *harem-romcom* yang dipakai. Potensi untuk setidaknya membuat perbedaan mencolok nampaknya tidak dimanfaatkan Renato dengan baik. Saya rasa akan lebih baik jika Tiap Detik lebih memanfaatkan setting lokasinya sebagai cara untuk membuat cerita jauh lebih *relatable*. Saya sudah

sering mengulas bagaimana pentingnya nilai-nilai lokal dalam tingkatan *habitual*/ perilaku dapat membantu pembaca mengidentifikasi diri, membuat pembaca tenggelam dalam setting cerita. Ada banyak hal yang bisa dikembangkan dari setting kota fiktif **Ciranca** yang ada di suatu lokasi di Jawa Barat ini. Tampilkan karakter yang setidaknya mencirikan kekhasan orang-orang Sunda sebagai *native* dari Jawa Barat. Paling kecil gaya bicara atau namanya saja, itu sudah cukup untuk menggambarkan setting Ciranca dalam bentuk perilaku penduduknya. Jika melihat setting Ciranca seperti sekarang, rasanya seperti memindahkan sebuah kota di Jepang menuju Indonesia saja.

World building terkesan tambal sulam setelah saya membaca hingga volume kedua. Penjelasan tentang setting sekolah, Ciranca, dan juga perilaku karakter dibuat hanya untuk membereskan kejanggalan yang ada di volume pertama. Dan sayangnya, penjelasan ini kebanyakan ditulis sebagai catatan yang terpisah dari cerita utama. Saya pribadi kurang dapat menerima alasan kenapa karakter **William** yang senang membuat lelucon "teruji di ITB dan IPB" karena sebuah catatan kaki yang menyebutkan bahwa orang tuanya adalah orang ITB dan IPB. Atau kenapa sekolah Teo dan kawan-kawan mempunyai lapangan *hologram* untuk duel kartu domino bergaya **Yu-Gi-Oh** adalah karena sekolah mereka adalah sekolah elit dengan uang SPP termahal se-Asia. Pertanyaannya adalah, untuk apa? Apa yang dilakukan anak SMA sampai mereka membutuhkan lapangan *hologram*? Apakah lapangan itu hadir hanya demi mendramatisir duel Riki dan Key Fras? *Sorry, it doesn't make sense*. Kelihatannya saya memang mengeluhkan hal-hal kecil yang tak berhubungan dengan plot, namun hal-hal kecil inilah yang merusak pengalaman membaca saya.

Ini juga yang menjadi masalah dari Tiap Detik karena dia tidak tahu ingin menjadi cerita yang seperti apa. Disebut cerita *romcom* dengan selingan kehidupan anak SMA sehari-hari pun sulit karena ada beberapa kejadian yang terlalu fantastis. William yang tiba-tiba meluncur ke angkasa dengan roket, lapangan *hologram* barusan, dan bahkan setting Tiap Detik itu sendiri yang berada dalam sebuah *multiverse* yang terpisah dengan dunia nyata kita. Semua penjelasan ini terlalu rumit dan membingungkan, dan di-*dump* dalam sebuah segmen khusus alih-alih mengintegrasikannya dalam cerita. Akan lebih mudah jika menyebutkan "***Cerita ini hanya fiktif belaka***" di awal cerita. Tidak ada justifikasi yang sepadan mengapa Tiap Detik harus berada dalam sebuah *multiverse* dimana penjajahan Belanda berlangsung jauh lebih singkat. Persatuan Indonesia makin erat sehingga Indonesia makin maju? Maaf, saya nggak lihat perbedaannya dengan Indonesia yang sekarang.

Character-wise, cukup sulit pula untuk mencari karakter yang *likeable*. Teo yang di buku pertama nampak sebagai seorang anak yang bisa berantem dan motor-motoran sejak SMP, di buku kedua beralih menjadi tipikal MC *harem* yang lebih senang mempertahankan *status quo* tanpa menghadapi masalahnya secara *head on*. Masalah belum selesai malah sudah berani *double-timing*, dua kali pula. Erina pun merupakan karakter *tsundere* yang sangat, sangat *textbook* alias standar. Oh, dan apa yang terjadi antara Erina dan Riya di masa lalu, rasanya sudah bisa saya tebak lewat beberapa petunjuk yang dilontarkan di buku pertama.

Dengan segala kekurangannya, Tiap Detik masih punya satu aspek yang patut diapresiasi. Dalam volume pertama, banyak inkonsistensi desain karakter antara tokoh perempuan yang cantik dan tokoh laki-laki yang digambar seadanya. Ada pula kesalahan *typeset* yang sangat fatal, dan *layout* yang kurang menarik. Keadaan jauh lebih baik di volume kedua, dimana baik karakter laki-laki dan perempuan sudah cukup setara dalam desain karakter. *Layout* pun sudah semakin apik. Hanya saja, baik di volume satu dan dua terdapat halaman *spread* yang dipanel secara konvensional sehingga menghilangkan kesan dramatis. Jika gambar *spread* tersebut menutupi seluruh halaman tanpa menyisakan area kosong, kesan dramatis tersebut dapat tersalurkan.

All in all, Tiap Detik masih merupakan sebuah komik yang boleh dipuji karena menunjukkan perkembangan Renato sang komikus ke arah yang lebih baik. Jalan memang sulit, namun ia terus menggambar, berkembang, dan menunjukkan keahliannya. Tiap Detik volume 1 dan 2 sudah bisa didapatkan di toko buku dengan harga 38 ribu rupiah per jilid, serta volume 3 juga sudah dikonfirmasikan tengah dikerjakan. Mudah-mudahan volume 3 dapat menjadi titik balik bagi Renato untuk menampilkan Tiap Detik yang definitif. (**mca_trane**)

Yuragi-sou no Yuuna-san

Seperti ToLoveRu, tapi dengan siluman dan hantu

Manga-ka : **Miura Tadahiro**
Genre : **Ecchi, Comedy**
Penerbit : **Shueisha**

Fuyuzora Kogarashi, seorang siswa SMA yang hidupnya dipenuhi kemalangan. Penyebab utama kemalangannya adalah sering diganggu makhluk halus sejak kecil. Akibat sering diganggu dan dirasuki, memaksa dia sering berpindah-pindah hingga terbelit utang. Namun kini semuanya berubah setelah negara api, maksud saya dia memiliki kemampuan tinju spiritual. Membuat Fuyuzora setidaknya memiliki kemampuan bela diri bila mendapat gangguan.

Kisah dimulai saat Fuyuzora mencari tempat tinggal sewaan yang murah. Setelah menolong orang yang diganggu youkai *noppera-bo*, dia disarankan untuk menginap di Yuragi-sou. Penginapan tersebut sangat murah namun sepi pengunjung. Ini karena pernah ada kasus kematian. Arwahnya diperkirakan masih di penginapan dan menggangu tamu. Fuyuzora tentu saja senang karena baginya hantu sudah bukan masalah lagi. Ditambah bila dia berhasil mengusir hantu di Yuragi-sou, dijanjikan boleh menginap gratis selamanya.

Setelah memasuki penginapan tersebut, Fuyuzora segera mencoba pemandian air panas. Tak butuh waktu lama, hantu yang dimaksud muncul dari belakang. Tak disangka hantu yang muncul adalah gadis remaja. Hantu gadis itu juga hendak mandi. Karena kaget Fuyuzora berusaha menghindar. Tapi terlambat, gadis itu menyadari Fuyuzora memiliki kemampuan untuk melihat hantu. Yang apes lagi Fuyuzora memegang prinsip tidak akan meninju perempuan.

Fuyuzora bangun dari pingsan di sebuah ruangan setelah terkena serangan *poltergeist* Yuuna, gadis hantu yang muncul di pemandian tadi. Fuyuzora tidak memiliki teknik selain tinju spiritual. Jadi dia tidak bisa mengirim Yuna ke alam yang memang seharusnya dituju karena prinsipnya. Namun dia berjanji akan mencari tahu rasa sesal apa pada diri Yuna yang membuatnya terikat pada dunia manusia sebagai hantu. Sampai hal itu ketemu, mereka akan tinggal sekamar. Karena Yuuna tidak bisa tidur selain di kamar terakhir dia hidup sebagai manusia. Kamar yang sama disewakan ke Fuyuzora.

Sudah tertulis pada sub judul, manga ini yang ditargetkan pada remaja berhamburan dengan PLOT dan ASSET. Tiap chapter dipastikan ada fanservice. Cerita yang diusung sebetulnya pasaran, tidak ada yang baru, *mainstream*. Bahkan dialognya cenderung *straight forward*, terlalu langsung menjelaskan. Misalnya saat Fuyuzora menjelaskan kemampuan spiritualnya. Ya memang salah kalau berharap cerita berbelit untuk manga yang ditargetkan pada remaja. Lagi pula nilai jual utama manga ini memang dari PLOT dan ASSET.

Manga karya Miura Tadahiro memiliki tarikan garis yang rapi. Sulit dipercaya kalau ini adalah manga yang terbit mingguan tiap chapter. Miura tidak selalu menggambar karakternya dalam pose-pose yang membosankan. Karena dalam manga ini juga ada pertempuran melawan iblis, siluman, dsb, karakter juga perlu menampilkan berbagai gerakan dinamis.

Layaknya manga yang terbit di WSJ milik Shueisha, kalau populer pastinya cerita akan diulur-ulur. Karena manga ini sedang naik daun, jangan menunggu kapan Yuuna bisa berangkat ke nirwana. Nikmati saja PLOT dan ASSET yang bertebaran. Ada yang taruhan kapan akan diadaptasi menjadi anime? (**omega8719**)

Penghuni Yuragi-sou

Arahabaki Nonko

Oboro

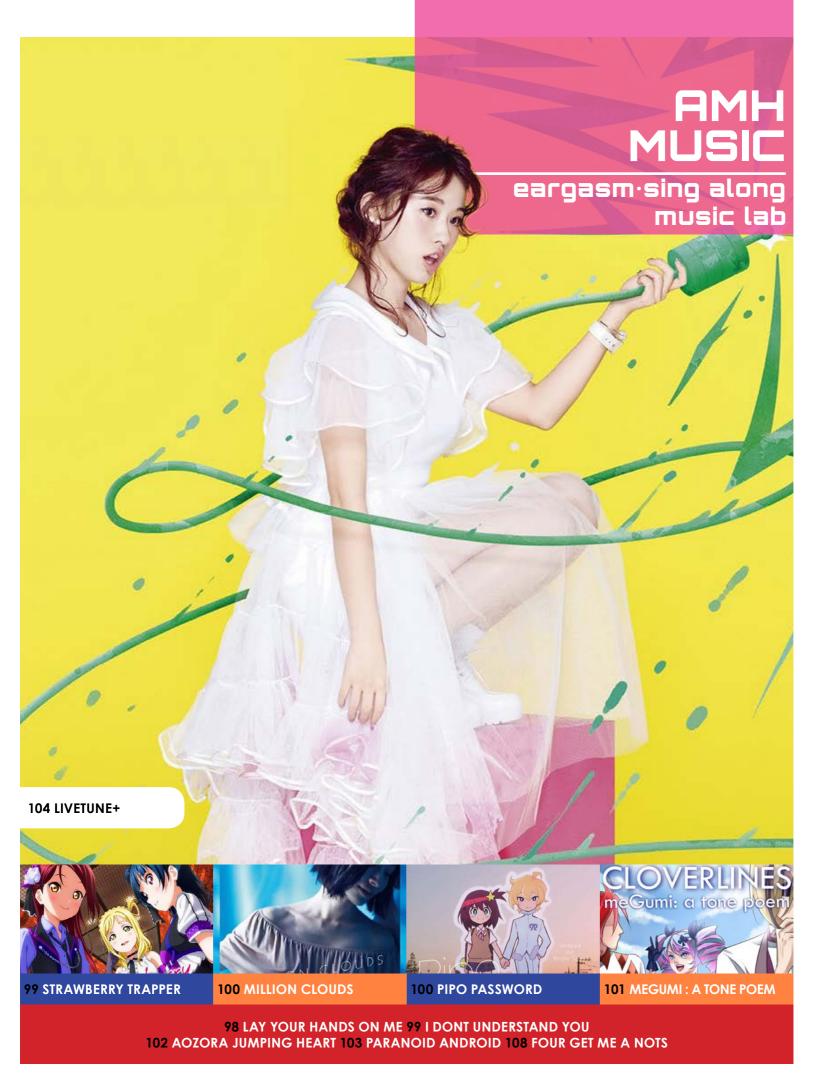
Nakai Chitose

Ameno Sagiri

Yaya

Yunohana Yuuna

AMH MUSIC

eargasm·sing along
music lab

CLICK to play demo

LAY YOUR HANDS ON ME

Boom Boom Satellites (2016)

Serial: Kiznaiver
Komposisi, Aransemen: Nakano Masayuki, Kawashima Michiyuki
Vokalis: Kawashima Michiyuki
Genre: EDM, Trance, Big Beat
Label: gr8! Records

Menjadi musisi *electro* tidaklah mudah. Ia harus cepat tanggap dalam melihat trend musik yang sedang heboh saat ini dan mengaplikasikannya ke dalam lagu agar bisa mendapat popularitas. Dengan adanya trend seperti ini, musisi *electro* yang setia memainkan musik yang sama sejak awal karirnya sudah mulai menipis, apalagi ketika ada pengumuman bahwa legenda musik Jepang dalam bidang electrorock/industrial **Boom Boom Satellites** menyatakan akan membubarkan dirinya pasca perilisan single **Lay Your Hands On Me** pada tanggal 22 Juni 2016.

Penyakit tumor otak yang diderita oleh sang vokalis **Kawashima Michiyuki** menjadi penyebab utama mereka memutuskan mengakhiri karir musik mereka sebagai Boom Boom Satellites. Penyakit yang diderita Michiyuki sudah cukup parah bahkan sudah sampai di tingkat dimana dia harus dibantu kursi roda untuk beraktivitas. Michiyuki dan **Nakano Masayuki** memaksimalkan seluruh kemampuan dan kesehatan yang ada untuk membuat satu lagu perpisahan dengan penggemar mereka, yang juga menjadi lagu pembuka untuk anime buatan **Trigger** yaitu **Kiznaiver**.

Lay Your Hands On Me adalah sebuah bentuk terima kasih atas musik *electro* 90'an yang sudah berpengaruh banyak kepada musik mereka, dan hal tersebut sudah tercermin dari *intro* lagu yang mengambil pola *synth* dari *intro* tembang legendaris dari **Underworld**, **Born Slippy**. Mereka menggempur telinga pendengarnya dengan musik *trance* dan *big beat* yang menjadi primadona musik *electro* 90'an. Mereka juga menyadur *kickdrum* dari lagu **Believe** oleh **The Chemical Brothers,** dan menyadur *bridge* dan *outro* dari **Niji**-nya **Denki Groove** dengan *bassline* musik *new wave*. Mereka tidak terjebak dalam kemasyhuran musik 90'an karena mereka masih menyisipkan bumbu EDM masa kini agar terdengar relevan dengan kondisi musik sekarang. Atmosfir yang *spacy* menambah kemegahan dan keepikan lagu.

Kondisi Michiyuki yang sedang sakit-sakitan tertuang jelas dalam lirik lagu ini. Lagu ini menggambarkan *state of mind* Michiyuki ketika mengalami kondisi yang membuat hidupnya tidak normal seperti dulu kala. Pada bait *"Lay your hands on me/Stay close by my side"*, Michiyuki membutuhkan orang-orang yang akan terus menemaninya dan sama-sama berjuang untuknya untuk menghadapi masa sulit yang ia lalui dengan penyakitnya. Tetapi ia tidak mau terdengar cengeng sedikitpun dan menutupinya dengan dentuman musik yang kencang.

Mendengarkan dan mencerna liriknya sampai akhir kita tahu bahwa Lay Your Hands on Me memang lagu perpisahan dari Boom Boom Satellites. Lagu ini dibuat bukan hanya sekedar menyesuaikan tema dari *anime* Kiznaiver. Lebih dari itu ada makna yang sangat dalam dari sang komposer mengingat lagu ini dibuat ketika Michiyuki sudah mulai sulit untuk berkomunikasi secara normal. Dengan Lay Your Hands On Me, mereka sukses membuat *trance* menjadi hal yang keren dan membuat *anthem* seperti Born Slippy untuk generasi pecinta *anime* modern. Lagu ini juga menjadi ucapan selamat tinggal yang hebat karena mereka menutup karir sebagai Boom Boom Satellites dengan mengkreasi ulang musik yang sudah membesarkan mereka dan hasilnya sangat memuaskan. Salut untuk Boom Boom Satellites. (**ikarifseiei**)

TRACKLIST

1. Lay Your Hands On Me
2. Stars And Clouds
3. Flare
4. Narcosis

REMEMBERING

Band Boom Boom Satellites mengumumkan pembubaran diri mereka. Dikutip dari laman Facebook mereka, Masayuki Nakano menyebutkan keputusan ini diambil menimbang kesehatan vokalis Michiyuki Kawashima yang semakin memprihatinkan, akibat komplikasi tumor otak.

"Dia masih bisa berbicara walaupun lambat sekali. Lengan dan kakinya tak bisa digerakkan lagi, dan ia semakin bergantung pada kursi roda. Sulit sekali berkomunikasi dengannya, bahkan saya tidak tahu apa yang dipikirkannya sekarang. Meskipun begitu, saya bisa merasakan kebangaannya setelah ia menyelesaikan semua ini." ujar Nakano. Kawashima akan undur diri dari dunia musik untuk meluangkan waktu bersama keluarganya.

Rilis terakhir dari Boom Boom Satellites, EP Lay Your Hands On Me yang menjadi lagu opening Kiznaiver, rilis tanggal 22 Juni 2016.

CLICK to play demo

STRAWBERRY TRAPPER

Guilty Kiss (2016)

Serial: LoveLive Sunshine
Komposisi, Aransemen: Kansaki Masashi, R.O.N
Vokalis: Sakurauchi Riko, Ohara Mari, Tsushima Yoshiko
Genre: J-Pop, Pop Rock, Dance
Label: Lantis

LoveLive Sunshine baru saja tayang dan *single* baru dari **Aqours** mulai rilis dan diumumkan satu per satu. Kamu bisa melihat lirik dari *single opening*nya di rubrik Sing Along didepan. Kali ini kita akan mengulas satu *single* dari salah satu *subunit* Aqours, yaitu **Guilty Kiss**.

Layaknya **μ's**, *subunit* milik Aqours ditentukan langsung oleh fans mulai dari nama hingga formasi. Setelah proses *voting*, akhirnya terbentuklah tiga *subunit* Aqours yaitu **Cyaron**, **Azalea** dan **Guilty Kiss** yang akan kita bahas sekarang. *Sub unit* ini beranggotakan **Sakurauchi Riko** sang komposer utama Aqours, blasteran Amerika-Italia **Ohara Mari** pecinta musik *industrial metal*, dan juga maskot *chuuni* Aqours **Tsushima Yoshiko** alias **Yohane**. Sekilas melihat nampaknya Guilty Kiss akan menjadi **BiBi**-nya Aqours. Masa sih?

Lewat **Strawberry Trapper** saja jawabannya sudah jelas. Lagu ini nampaknya menjadi lagu LoveLive bergaya *rock* yang paling *hardcore* sejauh ini. *Riff* gitar cadas berpadu dengan *beat* super kencang. Ketiga vokalis juga mampu menyajikan penampilan yang *powerful*. Mari si fans *industrial metal* nampak melakukan tugasnya dengan baik. Yah, walaupun Strawberry Trapper tak bisa dikatakan mirip dengan musik khas **Rammstein** juga sih karena di dalam Strawberry Trapper masih ada pengaruh *pop* yang kuat.

Side B is no slouch either. Diproduseri **R.O.N** dari **Stereo Dive Foundation**, **Guilty Night Guilty Kiss** merupakan *track dance* yang sangat *poppish* dan juga glamor. Progresinya sedikit mengingatkan saya pada **Renegade** yang ia buat di *anime* **Gangsta**. Guilty Night Guilty Kiss menampakkan sisi lain dari *subunit* yang populer karena slogan *"Ai koso subete"* yang selalu diucapkan anggotanya sambil menampangkan pose **Jojo**.

Guilty Kiss lewat *single* pertamanya merupakan satu contoh dimana sang adik berhasil mengembangkan peninggalan dari kakaknya, μ's. Akan sangat menarik melihat perkembangan Aqours dan *subunit*nya selanjutnya. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

I DON'T UNDERSTAND YOU

OK Go x Perfume (2016)

Serial: Sushi Police
Komposisi, Aransemen: Damian Kulash, Yasutaka Nakata
Vokalis: Damian Kulash, Achan, Nocchi, Kashiyuka
Genre: Pop, Alternative, Electronica
Label: Sony Music Japan

OK Go dan **Perfume** adalah sahabat terbaik. Dua grup musik yang masing-masing berasal dari Amerika dan Jepang ini boleh saja menyajikan musik yang berbeda. Namun kalau soal presentasi visual dalam setiap penampilan, keduanya ada di level yang setara. Bahkan mereka saling hadir sebagai *cameo* di video klip kawan-kawannya, cek saja di **I Won't Let You Down**-nya OK Go dan **Pick Me Up**-nya Perfume.

Hanya, hubungan tersebut hanya sebatas saling mendukung saja. Baik OK Go dan Perfume masih belum mencoba menjajaki kolaborasi yang lebih dalam, seperti membuat musik bersama contohnya. *That is about to change,* setelah OK Go dan Perfume tampil di *anime* **Sushi Police** membawakan lagu tema **I Don't Understand You**. Lagunya sudah muncul sejak Januari lalu, namun belum mendapatkan rilisan resmi. *Until now.*

I Don't Understand You baru saja rilis tanggal 20 Juli lalu meskipun pada kenyataannya lagu ini direkam jauh saat OK Go memproduksi video klip I Won't Let You Down di Jepang. Intro dimulai dengan *riff* gitar kering dan ketukan drum yang sedikit mengngatkan pada musik bergaya *industrial rock*. *Verse-verse* dalam *single* satu ini merupakan *highlight* yang menampilkan kolaborasi musikal yang sangat apik. Kamu dapat merasakan dua gaya musik berbeda yang digubah vokalis **Damian Kulash** bersama produser **Yasutaka Nakata**, mengkombinasikan musik *rock* alternatif dan *electropop* dalam satu komposisi *fluid*. Belum juga ditambah harmonisasi vokal antara Damian beserta tiga *member* Perfume. Suara Damian yang *brash* dipadukan keimutan vokal **Achan**, **Nocchi** dan **Kashiyuka** saling terikat.

Sayangnya *reff* menjadi titik lemah dalam lagu ini. *Hook* yang berulang kali didominasi Damian terasa *stale*, ditambah dengan transisi yang *abrupt* dari *verse*. I Don't Understand You bukan sebuah *single* yang fenomenal, namun setidaknya memuaskan penantian fans kedua *fandom* yang ingin melihat OK Go dan Perfume tampil di satu lagu. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

MILLION CLOUDS

Sakamoto Maaya (2016)

Serial: Amanchu, Tamayura
Komposer, Aransemen: Frida Sundemo, Sakamoto Maaya, Kanno Yoko, Onuki Taeko, Kono Shin, GONTITI
Vokalis: Sakamoto Maaya
Genre: Pop, Bossanova
Label: Flying Dog

Saya pernah iseng ngobrol dengan seorang teman. Kalau ada **Sakamoto Maaya** yang mengisi lagu *opening/ending/ insert anime*, biasanya *soundtrack anime*nya juga punya kualitas *pancen*. Ngomong-ngomong hitung saja berapa kali rubrik Eargasm mengulas sosok penyanyi/*seiyuu*/ komposer musik ini.

Anyway, Sakamoto kembali dengan *single* **Million Clouds** untuk pembuka *anime* **Amanchu**. Lagu ini menjadi debut *composing anime* dari seorang penyanyi asal Swedia, **Frida Sundemo**. Sebelumnya Frida membawakan *cover* lagu Sakamoto, yaitu **Afternoon Repose** bersama **Rasmus Faber**. *So there's the connection.* Lalu bagaimana dengan lagunya sendiri?

Sedikit latar belakang, album pertama Frida, **Dear Let It Out** pertama kali rilis di Jepang dan diproduseri Rasmus serta **bermei.inazawa**. Apa yang akan kamu dengarkan di Million Clouds tidak jauh berbeda dengan album tersebut. Musiknya tenang dan mengawang, namun tak begitu terasa *folk*-ish. Lembutnya suara Sakamoto menambah atmosfir kalem yang jadi senjata utama *anime iyashikei* seperti Amanchu ini.

Di *side B*, Sakamoto kembali berkesempatan menulis lagunya sendiri dalam **Romashika**. Masih selembut angin sepoi, lagu yang satu ini sedikit lebih *upbeat* dengan ketukan drum yang cukup mendetail.

Tiga *track* selanjutnya kebanyakan merupakan lagu ekstra yang merupakan aransemen ulang. Pertama-tama ada **Dive** yang menampilkan aransemen akustik dari duo **GONTITI** selaku komposer *soundtrack* Amanchu. Kemudian ada juga permainan piano *instrumental* Million Clouds yang dimainkan **Kono Shin**. Dan terakhir, adalah penampilan *live* Sakamoto membawakan opening **Tamayura ~more aggressive~**, **Hajimari no Umi** di **Nakano Sun Plaza Hall** 6 Februari lalu.

In short, maxi single ini menampilkan penampilan Sakamoto yang biasanya: suara lembut dengan aransemen *top notch* menghasilkan sebuah *lullaby* yang menenangkan hati. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

PIPO PASSWORD

TeddyLoid (2016)

Serial: Uchuu Patrol Luluco
Komposer, Aransemen: TeddyLoid, Taku Takahashi
Vokalis: Bonjour Suzuki
Genre: Electronica, Pop, Trip Hop, EDM
Label: Flying Dog

Debut **TeddyLoid** dalam ranah *anisong* dimulai di *anime* **Panty & Stocking with Garterbelt**. Penampilan tersebut tak bisa saya lupakan, *thanks* atas musik *electronica* yang sangat *edgy* dan fakta bahwa di sana ia diproduseri langsung oleh **Taku Takahashi** si empunya **m-flo**. Kamu yang mungkin istilahnya masih "hijau", lebih mafhum dengan **ME!ME!ME!** yang sempat jadi hits semalam.

Produser yang telah mencoba skena EDM *mainstream* hingga vocaloid ini nampaknya ingin mencoba sesuatu yang berbeda. Maka lewat **Pipo Password**, TeddyLoid menampilkan sisi *chillout* dari musiknya. Apalagi berkat kehadiran **Bonjour Suzuki** sebagai vokalis.

Lagu yang menjadi *ending* dari *anime* **Uchuu Patrol Luluco** ini dimulai dengan intro pelan menggunakan *synth* yang mewah. Melodi-melodi *sizzling* nan *poppish*, berpadu dengan karakter suara Bonjour Suzuki yang *dreamy* nan sensual. TeddyLoid mampu mengemas Pipo Password dengan apik sehingga ia tidak terdengar sebagai sebuah lagu anisong standar yang alurnya mudah ditebak.

Ngomong-ngomong soal Taku Takahashi, ia juga menyumbangkan satu *remix* loh. *Remix*nya ini juga tetap terasa *selo*, namun sedikit lebih *upbeat*. Ciri yang mudah dikenali di sini adalah vokal yang di-*chop* sedemikian rupa serta nuansa *trip hop* secara keseluruhan.

So far, sudah ada dua *track* Pipo Password yang bernuansa *chill*. Namun bagaimana jika kamu lebih menginginkan sesuatu yang lebih menghentak? Tenang saja, karena ada satu lagi *remix* Pipo Password bergaya EDM standar. Dalam *remix* berjudul **Luluco on Silent Planet**, lagu ini jelas mengkorporasi elemen EDM dengan *drop* saik khas musik *dance* dari klub **MOGRA**.

Pipo Password mungkin bukan judul terbaik dari TeddyLoid. Ia tak seadiktif **Fly Away** atau sefrontal ME!ME!ME!, namun apa yang dihadirkannya merupakan sebuah *change of pace* yang dieksekusi rapi. Hasil akhirnya, adalah sebuah *track* pop yang *chill* abis. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

MEGUMI: A TONE POEM

Cloverlines (2016)

Serial: Cloverlines
Komposisi, Aransemen: Ababil Ashari, Ayyub Mustofa, Olivia Sim, Dylan Amirio, Garbanu Priaduaja, Marvin Saliechan
Vokalis: GUMI
Genre: J-Pop, Pop Rock, Indie Rock, Blues, Alternative, Lo-Fi
Label: Tsefula/Tsefuelha Records

Pertama-tama saya ingin berterima kasih dahulu kepada bung **Ababil Ashari** yang telah berkenan menyediakan materi untuk ulasan kali ini. *Deep down* saya selalu menyukai orang-orang multi talenta. Selain fokus dalam bidang kepenulisan, Ababil juga merupakan sosok yang sangat mendalami bidang musik. Ia mendirikan bandnya **Shorthand Phonetics** di tahun 2003 serta membangun label musik **Tsefula/Tsefuelha Records** yang menghadirkan musisi-musisi *indie* kenamaan Indonesia seperti **Bottlesmoker**, **Cotswolds**, **Cortica** dan **Frezzer**. Bayangkan jika kedua bidang saling bertemu, dan **Cloverlines** adalah jawabannya.

Merupakan sebuah *multimedia project* yang digagas Ababil bersama **Karina Chandra** dan berbagai figur terkenal di skena vocaloid Indonesia, Cloverlines saat ini telah merilis komik, cerita pendek, dan tentu saja musik. Tiga *single* telah ditelurkan dan saat ini terkulminasi di album pertamanya yaitu **meGumi: a tone poem**. Bagaimanakah seorang musisi *lo-fi indie rock* mengerjakan musik vocaloid kembang gula?

Bersama dua orang anggota Shorthand Phonetics lainnya dan juga produser musik lain, Ababil nampak masih gatal untuk bereksperimen dengan lagu-lagu Cloverlines. *Track-track* di dalamnya masih terasa estetika *lo-fi rock* ala **My Bloody Valentine** namun dengan atmosfir lebih cerah. Lagu-lagu vocaloid alternatif seperti ini cukup jarang saya temui. Sebutlah seperti **ulldull**, **Pulot** atau **Keichiiro Shibuya**.

Bagian awal album masih terdengar normal dan tipikal musik yang "Jepang banget", seperti di **World of Lies**. **POP! Revolution** dan **didn't notice SENPAI noticed me** menariknya menyelipkan beberapa elemen musik *blues* yang *catchy*.

Unsur *indie rock* makin terasa begitu masuk ke *track* **ElectroMagnetic Love.** **TSUNDERE** menjadi track reuni anggota Shorthand Phonetics yang bubar tahun 2015 lalu, begitu pula dengan **what am i to you?** dimana keduanya mengeksplor alur permainan yang lebih bebas. Lebih bebas lagi saat masuk ke *track* instrumental **Attempt at ADult Conversation 2**. Jika ada jargon *free rock* untuk mengeskpresikan musik *rock* ala *free jazz, then so be it. Track* ini nampak lebih mirip sebuah *jam session* saat sedang latihan ngeband.

Estetika *lo-fi* masih dipertahankan di **Spaghetti**, **GAZE**, dan **persecond** yang kini menelisik sisi alternatif. Album ini menghampiri penghujungnya lewat *track* **Cthulhu Interstellar** dan **SLEEPLESS NIGHTS**. Terselip diantaranya adalah **[this page intentionally left blank]** yang, seperti judulnya, merupakan *track* hening sepanjang dua menitan. *Sengklek* sekali memang, saya sempat mengira albumnya sudah selesai atau iPod saya yang rusak karena keheningan yang cukup lama.

Overall, meGumi: a tone poem menyajikan sebuah alternatif dari musik vocaloid lokal maupun global. Namun yang paling penting, seperti yang saya tulis di ulasan komik Cloverlines sebelumnya, Cloverlines dapat menjadi cambuk yang mencetuskan kemunculan musik vocaloid berbasis cerita di Indonesia. meGumi: a tone poem bisa saja tak begitu diterima pendengar awam karena *nature* eksperimentalnya, namun Cloverlines setidaknya jujur akan hal ini dengan tidak memaksa untuk terlihat sok *hipster* ataupun *edgy*. Seperti inilah sang produser yang besar dalam skena *lo-fi indie rock*, dan menu yang ia sajikan merupakan sebuah santapan yang segar. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. World of Lies feat. KeyKat of CAT48
2. Intro (Reach for the Stars)
3. POP! Revolution
4. didn't notice SENPAI noticed me
5. ElectroMagnetic Love
6. TSUNDERE
7. Attempt at ADult Conversation 2
8. what am i to you? (Huh? Tell me. Tell me right now. What am I to you?)
9. Spaghetti
10. GAZE
11. persecond (Gray and Orange)
12. Cthulhu Interstellar
13. [this page intentionally left blank]
14. SLEEPLESS NIGHTS

SHORTHAND PHONETICS

Shorthand Phonetics merupakan band lo-fi indie rock yang dibentuk Ababil Ashari di tahun 2003. Musiknya mengandalkan ciri khas gitar staccato, strum melodis, bass sederhana dipadukan dengan lirik mundane yang direkam dengan mic mewbcam atau laptop. Per tahun 2015, Shorthand Phonetics memutuskan untuk pisah dan ini sempat membuat Ababil ingin pensiun dari musik. "Saya merasa sangat gelisah. Musik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari hidup saya bertahun-tahun dan sekarang saya kehilangan musik saya." ujarnya. Namun pertemuan dengan Karina justru berujung pada dibentuknya Cloverlines. Proyek ini juga melibatkan anggota Shorthand Phonetics lainnya.

CLICK to play demo

AOZORA JUMPING HEART

Aqours (2016

Lagu opening LoveLive Sunshine
Komposer: Ito Ken, Mitsumasu Hajime
Aransemen: EFFY
Lirik: Hata Aki
Vokalis: Takami Chika, Sakurauchi Riko, Matsuura Kanan, Kurosawa Dia, Watanabe You, Tsushima Yoshiko, Kunikida Hanamaru, Ohara Mari, Kurosawa Ruby

Mita koto nai yume no kidou oikakete

Shining road hashiridasu kono kimochi
Massugu ni ikioi yoku kimi o sagashiteta yo
Chotto matte nante muri tobidasou
Bokutachi no naka no yuuki ga sawaideru

Itsumo no sekai ga atarashii tobira wa
(Motto) kakushiteru no
(Let's go!) zenbu aketai yo
Hora issho ni ne!

*
Hajimetai My story
(Saa ima da) aoi sora ga matteru
Yume o dakishimete Jumping heart
Sore dake de ashita e to susumeru seishun masshigura!?
Hajimatta toki no
(Sunshine story) tokimeki zutto daiji ni ne
Yume o tsukamae ni yuku yo
Donna koto ga okoru no ka wakaranai no mo tanoshimi sa

Open mind tsutaenakya tsutawaranai
Saisho kara kanpeki ni dekiru hazu wa nai kara
Toriaezu genki ni tobidasou
Bokutachi no Sutaato Rain Gooru wa tooi ka na

Mabushii sekai de yobu koe ga kikoeta
(Motto) kiite mitakute
(Let's go!) hikari no mukou e
Hora issho ni ne!

**
Kaetai na My future
(Saa doko e) taiyou ga noboru you ni
Yume yo kagayaite Charging heart
Chikara ippai kanaeyou negai o seishun pikkari da!?
Kaetai to omou
(Sunshine mission) kimochi ga kitto daiji da yo
Yume o tsukamae ni yuku yo
Minna to nara setsumei wa dekinai kedo daijoubu sa

Jumping heart datte hajimetai koto ga
Charging heart ima mitsukatta bakkari
Gooru wa doko? doko darou? wakaranai
Wakaranai demo ne tanoshii sou da yo

***
Hajimetai My story
Aoi sora ga matteru
Yume o dakishimete Jumping heart
Sore dake de ashita e to susumeru seishun masshigura!?
Hajimatta toki no
(Sunshine story) tokimeki zutto daiji ni ne
Yume o tsukamae ni yuku yo
Donna koto ga okoru no ka wakaranai mirai
Yume o tsukamae ni yuku yo
Minna to nara setsumei wa dekinai kedo daijoubu sa... masshigura!

AQOURS

Grup school idol major kedua dari serial LoveLive setelah μ's. Beranggotakan Inami Anju, Saito Shuka, Aida Rikako, Suwa Nanaka, Suzuki Aina, Komiya Arisa, Kobayashi Aika, Takatsuki Kanako, dan Furihata Ai. Layaknya μ's, komposisi Aqours terdiri dari anggota yang berkarir di bidang berbeda. Mulai dari seiyuu, penyiar radio, penyanyi, hingga aktris tokusatsu. Dan sama seperti μ's, para fans berpartisipasi dalam perkembangan Aqours.

LOVE LIVE SUNSHINE

Chika yang kesengsem dengan μ's mencoba membuat school idol di pulau Numazu bersama temannya You. Hanya saja ada rintangan yang harus mereka lewati. Ketua OSIS Dia melarang school idol meski diam-diam dia juga fansnya μ's. Ada juga Riko murid pindahan dari Otonokizaka yang jago main piano. Chika juga kelimpungan mengajak Maru dan Ruby bergabung, sementara Mari mendukung dengan syarat yang rumit!

CLICK to play demo

PARANOID ANDROID

Radiohead (1997)

Lagu ending Ergo Proxy
Komposer: Radiohead
Aransemen: Radiohead
Lirik: Thom Yorke
Vokalis: Thom Yorke, Ed O'Brien

Please could you stop the noise, I'm trying to get some rest
From all the unborn chicken voices in my head
What's that...? (I may be paranoid, but not an android)
What's that...? (I may be paranoid, but not an android)

When I am king, you will be first against the wall
With your opinion which is of no consequence at all
What's that...? (I may be paranoid, but no android)
What's that...? (I may be paranoid, but no android)

Ambition makes you look pretty ugly
Kicking and squealing gucci little piggy
You don't remember
You don't remember
Why don't you remember my name?
Off with his head, man
Off with his head, man
Why don't you remember my name?
I guess he does....

Rain down, rain down
Come on rain down on me
From a great height
From a great height... height...
Rain down, rain down
Come on rain down on me
From a great height
From a great height... height...
Rain down, rain down
Come on rain down on me

That's it, sir
You're leaving
The crackle of pigskin
The dust and the screaming
The yuppies networking
The panic, the vomit
The panic, the vomit
God loves his children, God loves his children, yeah!

RADIOHEAD

Band rock alternatif ini beranggotakan Thom Yorke, Jonny dan Colin Greenwood, Ed O'Brien, serta Phil Selway. Band eksperimental ini memulai debut mereka lewat single Creep di tahun 1992, namun nama Radiohead baru mencuat setelah merilis album The Bends (1995) dan OK Computer (1997). Radiohead mengkombinasikan musik rock bergaya Inggris dengan gaya eksperimental serta unsur electronica.

ERGO PROXY

Ekosistem bumi telah rusak total dan manusia hidup di dalam kota dalam kubah. Android AutoReiv diciptakan untuk membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Namun akhir-akhir ini banyak AutoReiv yang terinfeksi Cogito Virus dan mendapatkan kesadaran penuh. Anak dari penguasa kota Rondo, Re-l Mayer beserta partnernya Iggy dan spesialis AutoReiv Vincent Law terjebak dalam konspirasi tingkat tinggi.

Text & Layout:
mca_trane

Jepang kini punya unit DJ dan vokalis baru yang patut diperhitungkan. Seperti apa kombinasi antara model-merangkap-penyanyi dengan produser vocaloid gaek ini? Mari mengenal livetune+ yang akan segera datang ke Indonesia bulan September mendatang.

Livetune+, seperti namanya, merupakan sebuah *musical unit* yang didirikan oleh dedengkot **livetune**, yaitu **kz**. Produser *vocaloid* dan *anisong* ini menggaet Anna Yano, seorang model fashion dan juga penyanyi yang akhir-akhir ini cukup sering terlibat dalam proyek musik kz.

Karir kz yang mentereng nampaknya tak usah diceritakan lagi, namun jika kamu lupa mari kita *recap* sekilas. Bersama mantan rekannya **KajukiP**, kz mendirikan livetune sebagai sebuah *circle* musik *doujin*. Menggunakan *vocaloid* **Hatsune Miku**, livetune merilis berbagai *hits* klasik bagi para pecinta *vocaloid*. Mulai dari **Packaged**, **Strobo Night**, **Last Night Good Night**, **Tell Your World**, dan masih banyak lagi. kz kemudian melebarkan sayapnya ke dunia *anisong* dan bekerja sama dengan berbagai vokalis. Nama-nama seperti **Nakajima Megumi**, **Fukase**, **Ozaki Yuuki**, **ClariS**, **Yanagi Nagi**, **Yun*chi**, **Mimori Suzuko**, **NIRGILIS**, bahkan **Zedd** dan **Pharrell Williams** terlibat dalam produksi musiknya.

Lalu siapakah Anna Yano? Ia merupakan seorang model *fashion* yang mengadopsi gaya *Aomoji-kei* sebagai ciri khasnya. *Aomoji-kei* merupakan gaya *fashion* yang berakar di **Harajuku**, dengan titik berat pada konsep kasual, *girly* dan kreatif. Cewek kelahiran tahun 1991 ini telah tampil di majalah *fashion* seperti **Used Mix**, **SEDA**, dan beberapa majalah pria. Dengan penampilan *natural* yang sedikit terasa *lolita*, Anna Yano menjadi *ambassador* dari asimilasi budaya Harajuku dan *anime*.

Karir menyanyi Anna Yano dimulai di tahun 2013, saat ia diminta menyanyikan lagu *opening* dari *anime* **Stella Jogakuin Kotouka C3-bu** produksi **Gainax**. Nah, di sinilah Anna pertama kali bertemu kz yang merupakan produsernya. **Shape My Story** jadi lagu pertama dari duo yang kelak bersatu dalam livetune+ ini. Kemudian di tahun 2014, kz mengajak Anna kembali di lagu **All Over** yang menjadi *opening* dari satu lagi *anime* produksi Gainax, **Maho Shojo Taisen**.

Sejak saat itu, tak banyak berita yang muncul tentang mereka berdua. Namun pada bulan Oktober 2015, semuanya berubah setelah sebuah situs misterius muncul menampilkan sebuah video klip *teaser*. livetune+ resmi debut dengan *single* pertama mereka **Milky Rally**. Debut tersebut dipuncaki oleh penampilan *live* pertama di **Moshi Moshi Nippon Festival 2015** tanggal 6-8 November di Tokyo Gymnasium.

livetune+ berada dalam naungan label **Unborde**, bersama dengan nama-nama besar lainnya seperti **tofubeats** asal Kobe dan **Yasutaka Nakata**, dedengkot **Capsule** serta produser **Perfume** dan **Kyary Pamyu Pamyu**. Saat ditanya alasan mengapa ia mendirikan livetune+, kz hanya menjawab singkat. "Saya hanya ingin punya konser live sendiri."

Saat ini livetune+ baru memiliki satu EP saja yaitu **Sweet Clapper**. EP tersebut menampung tiga *lead single* mereka: Milky Rally, **Soft Touch** dan tentu saja Sweet Clapper. Meski baru punya satu EP saja, livetune+ banyak diundang ke berbagai festival musik di Jepang, serta penampilan di TV dan radio. Nampaknya livetune+ masih belum menunjukkan tajinya di ranah *anisong*. *But that might change,* setelah mereka dikonfirmasikan hadir sebagai *headliner* konser **I Love Anisong AFA 2016** Thailand dan Indonesia. Menarik sekali melihat penampilan pertama livetune di Indonesia, apalagi dengan format barunya. Simak *review* kami di halaman selanjutnya!

“Saya hanya ingin punya konser live sendiri.”

kz, tentang alasannya membentuk livetune+

Anna
Yano

kz

DISCOGRAPHY

Shape My Story (2013)
Anna Yano
Pony Canyon

1. Shape My Story
2. Too Much To Love

Flat (2014)
livetune
Toy's Factory

Featuring:
- All Over (@ Track 2)

To (2014)
livetune
Toy's Factory

Featuring:
- All Over (@ Track 7)

Sweet Clapper (2016)
livetune+
Unborde/Warner Japan

1. Restart
2. Sweet Clapper
3. Milky Rally
4. Soft Touch
5. Slow Pace
6. Jump Up
7. Darling Darling

SWEET CLAPPER REVIEW

Text: ikarifseiei

Terangnya cahaya kepopuleran *vocaloid* sudah mulai redup secara perlahan seiring dengan menurunnya trend musik ini di dunia musik Jepang. Banyak musisi yang sudah tidak memakai *vocaloid* dan lebih memilih untuk berkarir di dunia musik yang sebenarnya seperti **Hachi** yang berkarir secara profesional melalui nama aslinya yaitu **Kenshi Yonezu**, **Wowaka** yang membentuk band *indie rock* bernama **hitorie** dan juga livetune yang memilih untuk berkarir secara profesional dengan musik *electropop*.

livetune yang diisi oleh kz seorang adalah salah satu motor penggerak skena *vocaloid*. Pada masa jayanya album *vocaloid* yang ia buat berhasil mencapai peringkat 15 besar di Jepang dan berkolaborasi dengan banyak artis papan atas dari Jepang dan Internasional sebut saja ClariS, **Arashi** sampai Zedd serta Pharrell Williams. Dia juga mencampurkan musik khas *anisong* dengan sensibilitas pop secara umum sehingga dia bisa menjembatani fans *anisong* dengan yang bukan. Setelah trend *vocaloid* pudar kz menapaki karir profesionalnya sebagai seorang produser dan telah merilis satu album berjudul **To** yang mendapat atensi yang cukup bagus tetapi masih belum bisa menandingi kepopulerannya ketika dia masih menggunakan Hatsune Miku sebagai vokal. Untuk kembali mendapatkan atensi ia membuat unit baru bernama livetune+ yang diisi oleh seorang vokalis bernama Anna Yano yang merangkap sebagai model dan bergabung dalam manajemen **Asobi System** serta meneken kontrak dengan label yang menjadi wajah baru musik pop Jepang yaitu Unborde. Setelah mereka merilis beberapa video klip seperti Milky Rally, Soft Touch dan Sweet Clapper, mereka merilis EP dan menjadi karya pertama mereka berjudul Sweet Clapper yang sudah dirilis pada 11 Mei 2016 kemarin.

Bergabungnya livetune+ ke dalam Unborde seolah ingin menegaskan bahwa ia masih bisa membuat musik *electropop* yang *catchy* namun masih dalam koridor yang ia inginkan, apalagi rekan satu labelnya adalah tofubeats dan Yasutaka Nakata dimana kedua orang tersebut bertanggung jawab atas pembaharuan yang terjadi dalam dunia musik pop Jepang. Pengaruh kedua musisi tersebut bisa dirasakan jelas dalam Soft Touch yang bermain di ranah Yasutaka mainkan ketika dia membuat lagu untuk Kyary Pamyu Pamyu dengan mengedepankan vokal yang imut serta **Slow Pace** yang dipengaruhi oleh tofubeats.

Pada EP terbarunya kz memainkan *modern electropop* yang disukai oleh penikmat musik saat ini tanpa kehilangan unsur uniknya, hal tersebut tercermin dalam **Jump Up** yang mempunyai pengaruh EDM yang kuat dengan suntikan *synthpop* di dalamnya, dan Sweet Clapper yang berirama manis dengan *hook* serta *beat* yang *radio friendly*. **Darling Darling** berirama *nu disco* dengan berbagai macam polesan *electropop* yang ceria. kz masih mengenang masa lalunya bersama *vocaloid* dengan membuat Milky Rally dengan meniru karya vocaloid yang pernah ia buat namun dengan rasa yang lebih pop dan universal.

livetune+ adalah tubuh baru kz dalam mengembangkan sisi pop yang ada di dalam dirinya dan dia berhasil mengkreasikan sisi tersebut dalam Sweet Clapper, *hook* yang wajib ada dalam musik *electropop* ia keluarkan dalam tujuh lagu yang ada dan sudah memenuhi syarat wajib musik pop yaitu harus *catchy* dengan *beat* yang bisa membuat orang bergoyang. Vokal Anna juga diatur dengan baik oleh kz sehingga mampu mengeksekusi semua lagu ini dengan nada ceria serta enerjik. Meskipun kz harus mengalah dan mengikuti beberapa musisi tetapi ia memilih mengalah untuk menang lewat album barunya karena lewat mengalah itu ia bisa membuat musik *electropop* yang bagus dan mampu menempel di otak dalam waktu yang lama.

"livetune+ adalah tubuh baru kz dalam mengembangkan sisi pop yang ada di dalam dirinya."

FOUR GET ME A NOTS

FOUR GET ME A NOTS BANDUNG GIG 2016

8 September @ Ampitheatre UPI Bandung

Revoria membawa salah satu band Jepang yang sangat dinanti oleh para penikmat musik Jepang dan *pop punk* yaitu **FOUR GET ME A NOTS** yang bekerjasama dengan **DGS Booking**.

Terbentuk tahun 2004 di Chiba, Jepang, Four Get Me A Nots (FGMAN) merupakan band beraliran *Punk* dengan sentuhan *Japanese Rock* yang khas menjadikan FGMAN sebuah karakter yang unik dan menarik. Band dengan tiga anggota ini membuat perbedaan dari band-band lainnya dengan harmonisasi vokal yang mereka ciptakan di setiap lagu mereka.

Berawal sebagai *cover* band untuk **Going Steady** dengan nama **Final Gohan** pada tahun 2004, FGMAN bergabung dengan **773Four Records** dan merilis *mini album* dan album mereka pada tahun 2008. Tahun 2010 FGMAN merilis album **Triad** yang memiliki salah satu lagu paling populernya hingga saat ini: **Beginning**. Mengikuti kesuksesan album Triad mereka, FGMAN bergabung dengan label major **King Records** hingga sekarang dan telah merilis beberapa *mini album*, album, *single*, *virtual album*, juga album kompilasi.

Dalam kesempatan ini FGMAN akan memberikan luapan semangatnya untuk menghibur warga Bandung, sebagai salah satu bagian tur mereka di Indonesia. FGMAN juga menjadi band Jepang pertama di Indonesia yang melakukan tour keliling Indonesia dengan menyinggahi 7 kota di Indonesia yaitu Jakarta, Bandar Lampung, Malang, Bandung, Purwokerto, Bekasi dan Cibinong.

FGMAN Bandung Gig 2016 akan digelar pada tanggal 8 September 2016 di Gedung Amphitheater Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudi no 22. Selain menampilkan FGMAN ada penampilan band pembuka yang sudah terkenal di kalangan skena *pop punk* Jepang di Indonesia seperti **Minami 9**, **Fairytails** dan juga **Saturday Night Karaoke**.

HARGA TIKET

Presale 1: Rp. 65k (hanya 50)
Presale 2: Rp. 85k
Presale 3: Rp. 100k
OTS: Rp. 125k

PEMESANAN TIKET

- **WhatsApp** - 0822-4080-9145
- **LINE** - nadiaheriani
- **Auto Radio Bandung** - Jl. Cihampelas, Cipaganti, Coblong, Bandung, Jawa Barat 40131, Indonesia - 022-222043805
- **Zora Radio Bandung** - Jl. Sumur Bandung No.12, Lb. Siliwangi, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia - 022-22532052
- **Marlo Kitchen Bandung** - Jl. Tamblong No. 48-50, Jawa Barat, Indonesia - 022-4232107

FGMAN INDONESIAN TOUR 2016

FOUR GET ME A NOTS

BANDUNG GIG 2016

FEATURING

FAIRYTAILS • SATURDAY NIGHT KARAOKE • MINAMI 9

THURSDAY 8 SEPTEMBER 2016

GEDUNG AMPHITHEATER

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

JL. DR SETIABUDHI NO. 229

TICKETS

PRE-SALE 2 RP 80,000
(LIMITED TICKETS)

PRE-SALE 3 RP 95,000

OFFICIAL TICKETING PARTNERS

ZORA RADIO
AUTO RADIO BANDUNG
MARLO KITCHEN BY CHEF NORMAN

SUPPORTED BY

 REVORIA REVORIA.ID @REVORIA.ID

EVENT

cosplay & event report

ROAD TO KAORI EXPO 2016

Blok M Square, 6-7 Agustus 2016

Impian besar dimulai dari langkah kecil. Demikian komitmen **KAORI Nusantara** dalam menghadirkan acara Jejepangan dengan konsep yang berbeda.

Berbekal pengalaman selama delapan tahun dalam bisnis informasi dan media, KAORI Nusantara berkolaborasi dengan tim di balik kesuksesan acara **Clas:h** dan **Ennichisai 2016** untuk menghadirkan acara **Road to KAORI Expo**. Diselenggarakan di **Plaza Blok M** lantai 6 pada 6-7 Agustus 2016, acara ini sukses menarik massa sekitar 600 orang dalam dua hari penyelenggaraannya.

Ide awal acara bermula dari keinginan Direktur Pemberitaan **Rafly Nugroho** untuk mencari alternatif akan acara Jejepangan di Indonesia. Gayung bersambut, direktur utama **Nagatama**, **Zhuge Kamiya** menawari inisiatif untuk bekerja sama dan ikut menyajikan nonton bareng acara **World Cosplay Summit 2016** dalam acara yang digagasnya tersebut.

Dalam waktu relatif singkat, tim Road to KAORI Expo bekerja keras meyakinkan berbagai pihak demi mewujudkan ide yang revolusioner, di antaranya diskusi panel oleh fans yang pertama diselenggarakan di Indonesia. Diskusi panel tersebut diisi oleh para panelis dari berbagai daerah dan mengangkat tema-tema yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengunjung. Datang ke acara, bergabung, bertanya jawab, dan pulang-pulang membawa ilmu.

Sejumlah peneliti mengapresiasi langkah KAORI membawakan diskursus dalam format yang pop dan tidak serius-serius amat. **Rizki Musthafa**, peneliti dan dosen **LBI UI** mengapresiasi langkah KAORI, menganggap KAORI sebagai pembuka jalan dan membantu para peneliti masuk ke dunia *fandom* di Indonesia. **Aji Yudistira**, peneliti

dan dosen LBI UI, juga memandang diskusi panel Road to KAORI Expo berhasil menciptakan interaksi natural antara fans dengan panelis.

Tidak hanya diskusi panel yang menjadi andalan Road to KAORI Expo. Konten menarik lain disajikan oleh KAORI. Mengakomodasi *fandom*, Road to KAORI Expo menggandeng komunitas **Im@s ID**, komunitas penggemar seri waralaba **Idolm@ster**. Komunitas ini menggelar acara menonton konser dan bermain game bersama serta sukses mengajak generasi muda untuk mengenal lebih jauh mengenai dunia idol yang berbeda dari **JKT48** yang biasa dikenali. **Videtra Reynaldi**, staf **The Indonesian Anime Times** sekaligus penanggung jawab Im@s ID mengungkapkan kegembiraannya. “Bisa oy oy oy dengan teman baru bikin pinggang pegal tapi senang juga.”

Acara andalan lain adalah *seiyuu workshop* yang digawangi oleh **Agus Nurhasan** (*dubber* **Suneo**) dan **Bima Sakti** (*dubber* **Giant**). Diselenggarakan pada hari Minggu (7/8) pagi, acara ini mengajak pengunjung untuk mengenal dan melatih bakat mengisi suara dalam *anime*, *dorama*, layaknya seorang *seiyuu* sungguhan di negeri Jepang. Antusiasme peserta membuat waktu dua jam yang dialokasikan serasa tidak mencukupi.

Bagi yang ingin sekadar bergembira bersama teman, Road to KAORI Expo juga menyajikan lomba-lomba dan panggung musik serta cosplay. Pada hari Sabtu, **Run Neko Run**, band **Henohenomoheji** dan band **Amakusa** manggung untuk menghibur pengunjung. Kemudian pada Minggu ada aksi kabaret dari peserta dan *guest cosplayer* yang menghibur pengunjung oleh **Rising Sun**, **Skoater Academy**, dan **Spica** kembali menggetarkan panggung. Tidak lupa setiap harinya **Vesuvia** menutup hari dengan lantunan remix lagu-lagu *anime* bernuansakan EDM.

Rafly Nugroho selaku ketua panitia berharap RTKX sebagai pendahulu acara KAORI Expo dapat diterima oleh hati pengunjungnya dan berharap agar pengunjung mendukung event KAORI Expo yang akan diselenggarakan pada tahun 2017.

“KAORI selalu berinovasi dan dengan RTKX, kami berharap dapat menampilkan suasana festival layaknya acara ala **Anime Expo** atau **Comic Con** di Amerika Serikat.”

Teks: KAORI Nusantara | Layout: mca_trane
Foto: KAORI Nusantara, Ade Naufal, Netolabo

PANEL DISKUSI

Acara jejepangan di Indonesia memasuki *milestone* baru. Dalam Road to KAORI Expo, berbagai drama dan pengalaman baru telah terjadi.

Salah satu hal penting yang terlaksana di Road to KAORI Expo adalah pelaksanaan diskusi panel oleh fans yang dilaksanakan dalam enam sesi selama dua hari. Diskusi panel yang dibawakan memiliki format berbeda dari *talkshow* dan *focus group discussion* pada umumnya, di mana dalam Road to KAORI Expo, panelis bebas membawakan materi yang menurutnya menarik dan mendiskusikannya dengan peserta yang hadir.

Panel yang menarik perhatian adalah panel bertemakan *fandom*. Ada tiga panel *fandom* yang dibawakan dalam Road to KAORI Expo yaitu mengenai *fighting games* (oleh **Ihsan Fathurrahman** bersama tim **Fighting Game Enthusiast Bandung**), mengenai Vocaloid (oleh **adidkh**) dan mengenai pengantar dunia **Macross** (oleh **Caesar Esaputra Sutrisna**). Dalam panel-panel ini, antusiasme pengunjung sangat meriah. Dalam panel Macross misalnya, panelis bahkan mengajak pengunjung untuk menyanyikan lagu dari seri **Super Dimension Fortress Macross**.

Selain mengenai *fandom*, panel lain yang menarik perhatian adalah panel dengan tema umum. Pada panel pertama mengenai akulturasi komik Indonesia dan Jepang (oleh **Muhammad Abdul Karim**), pengunjung menanyakan dengan serius bagaimana *timeline* komik Indonesia pada tahun 1980-an dan menanyakan mengapa generasi muda saat ini tidak mau membaca komik Indonesia zaman dahulu. Panel lain pada hari pertama mengenai dinamika *fandom* (oleh **Julfikri Ahmad Mursyid**) menghadirkan perdebatan mengenai apakah negara perlu mengontrol dan meregulasi dinamika di media sosial. Sedangkan pada panel terakhir tentang menjadi *wibu* cerdas (oleh **Ignatius Aditya Wisnuwardana**), panelis dan pengunjung saling berdiskusi mengenai trik wirausaha yang menguntungkan dan mengembangkan potensi bisnis dari hobi dan minat yang ditekuni.

Pengunjung menanggapi antusias panel ini. Aji, salah satu pengunjung hari kedua mengapresiasi usaha Road to KAORI Expo. Menurutnya, panel yang baru kali pertama digelar ini berhasil menjaring minat masyarakat untuk masuk ke dunia *fandom* dan menciptakan interaksi yang natural. Rizki, peneliti dan dosen di LBI UI, menyatakan bahwa langkah Road to KAORI Expo mampu menurunkan *barrier* bagi peneliti budaya untuk masuk ke dalam dunia komunitas.

"Kendala utama dalam penelitian budaya adalah aksesibilitas, idealnya setiap peneliti bisa menjadikan subjek penelitiannya sebagai mitra. Mungkin tidak masalah bagi yang sehari-hari ada di dunia *fandom*, tapi jadi kendala ketika ada orang dari luar lingkaran *fandom* yang ingin meneliti, dari mana mereka harus memulai. Acara ini membuka jalan," tuturnya.

Kevin Wilyan, wakil ketua panitia Road to KAORI Expo dan direktur utama KAORI Nusantara memaparkan tantangan utama dalam penyelenggaraan diskusi panel. Ia menyebut tantangan paling besar adalah menemukan konsep yang pas untuk mengemas diskusi panel dalam lingkungan Indonesia.

"Acara Comic Con di Amerika memang menyediakan ruang khusus untuk panel. Nah masalahnya, di Indonesia belum ada budaya seperti itu. Mungkin kalau panelisnya saya atau artis medsos, yang datang akan banyak. Tapi kalau peneliti yang mau menyampaikan hasil penelitiannya lantas kita sediakan ruang tertutup, mungkin kalau acaranya di **LIPI** para akademisi akan datang berbondong-bondong, tapi kalau acara *pop culture*, siapa yang datang."

Hal lain yang menjadi perhatian adalah bagaimana diskusi panel dihelat. Ia menegaskan karena budaya panel belum terbentuk, setiap panel harus dibantu oleh satu atau dua MC. Di Amerika, panitia hanya menyediakan tempat dan slot waktu dan kendali panggung berada sepenuhnya di tangan sang panelis, tetapi bila panelis tidak terbiasa menghadapi banyak orang dan ditambah faktor pengunjung yang masih cenderung pasif dalam sesi diskusi, akan ada kekhawatiran sang panelis "mati gaya" di depan panggung.

Terlepas dari kendala-kendala yang terjadi, **Halimun Muhammad**, *General Manager* The Indonesian Anime Times sekaligus penanggung jawab panel menilai penyelenggaraan panel secara umum berjalan dengan baik.

"Saya sungguh merasa senang melihat bagaimana fans bisa datang berkumpul dan berbagi ilmu dan pikiran mengenai beragam topik yang diminatinya. Dengan memfasilitasi fans untuk menghadirkan materinya masing-masing tentu lebih memperluas diskusi yang dapat dibangun dibandingkan apa yang bisa disampaikan dari satu orang atau satu institusi saja."

The Super Dimensional Seminar Macross (Macross 101 Panel)

Panelis: Caesar Esaputra Sutrisna

Apakah ada yang musim ini menonton **Macross Delta**? Apa sih sebenarnya Macross? Tahukah kamu bahwa Macross Delta adalah *anime* yang termasuk dalam salah satu serial yang sudah ada sejak 30 tahun lalu? Apa sih sebenarnya Macross itu? Apakah yang dimaksud dengan "*Three Pilars of Macross*"?

Why Fighting Games is Fun

Panelis: Ihsan Fathurrahman

Fighting game adalah sebuah *genre* permainan di mana pemain mengendalikan karakternya dan bertarung satu lawan satu dengan karakter lain. Pemain bisa melawan AI, tetapi daya tarik utama ada pada pertarungan melawan pemain lain. *Fighting game* memiliki kompleksitas yang tinggi ketika dimainkan bersama orang lain sehingga memiliki stigma sebagai sebuah *genre* permainan yang sulit dimasuki dan membuat banyak orang yang ragu ingin memainkannya.

Saat ini, dengan banyaknya judul *fighting game* yang akan rilis, komunitas *fighting game* perlahan-lahan mulai berkembang. Meskipun sulit, bagi para pemainnya banyak hal-hal yang membuat mereka senang bermain *fighting game*, mulai dari keseruan meningkatkan kemampuan bersama teman, kepuasan ketika berhasil mengalahkan lawan yang tangguh, dan lain-lain. *Fighting game* sendiri juga dikompetisikan secara nasional dan internasional sehingga para pemainnya selalu termotivasi ingin menjadi yang terbaik, baik dalam komunitas, dalam level regional, level nasional, hingga level internasional.

Akultrasi Gaya Penggambaran dan Penceritaan Manga dalam Komik Indonesia

Panelis: Muhammad Abdul Karim

Perlahan tapi pasti komik Indonesia kini mulai kembali memperlihatkan taringnya, beragam majalah komik dan juga komikus yang berkarya secara *online* pun menjadi salah satu pertanda dalam kebangkitan komik Indonesia. Di antara beberapa komik Indonesia ada beberapa komik yang mendapat pengaruh dari komik Jepang baik secara visual maupun gaya penceritaan.

Bagai Berjalan di Atas Tali, Menilik Fandom Vocaloid Dulu, Kini, dan Nanti

Panelis: adidkh

Vocaloid yang pada awalnya merupakan sebuah perangkat lunak buatan **Yamaha** telah berkembang menjadi sebuah fenomena sosial dan budaya yang berdampak secara luas, baik di Jepang sendiri hingga ke luar negeri termasuk Indonesia. Di Indonesia *fandom* Vocaloid tidak terbatas pada musik saja dikarenakan banyaknya karya derivatif atau turunan yang tercipta dari fenomena Vocaloid.

Di era sebelum Miku Expo Indonesia 2014 silam, *fandom* Vocaloid lokal masih banyak yang memproduksi karya kreatif. Namun, setelah itu tampak perubahan atmosfer yang cukup signifikan dari *fandom* ini. Perubahan meliputi dari berkurangnya produktivitas, perubahan cara pandang Vocaloid dari segi desain, karakter dan suara, dan siapa produser sebagai pembuat karya kreatif terutama musik. Kini karakter Vocaloid tidak menjadi patokan penggemar dalam menikmati bentuk karya kreatif, melainkan dari siapa pembuatnya maupun bentuk suara yang dihasilkan. Apakah *fandom* akan tetap bertahan dengan mengatas namakan *fandom* Vocaloid atau akan berpindah menjadi *fandom* tiap karakter dan produser, dan bagaimana nasib kedepannya.

Mengontrol Fanatisme Pop Culture Jepang untuk Masyarakat Indonesia

Panelis: Julfikri Ahmad Mursyid

Pop culture Jepang merupakan salah satu *pop culture* yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia, seperti *manga*, *anime*, dan sebagainya. Maka tak heran apabila hal tersebut membuat masyarakat kita menggemarinya bahkan fanatik. Fanatisme tersebut seringkali membuat mereka yang fanatik melakukan perbuatan yang tidak baik dan tidak benar bahkan sampai mengganggu kenyamanan orang lain, baik secara fisik maupun non-fisik. Ditambah lagi dengan kehadiran media sosial, yang seringkali membuat fanatis bebas posting sampai akhirnya tidak terkendali. Tentunya tidak semata karena fanatisme itu sendiri, karena fanatisme itu sendiri ada kadar dan penjabarannya. Ada yang lebih ke urusan masing-masing, ada juga yang sampai harus melibatkan orang lain, seperti hal yang sudah mengganggu. Itulah yang jadi penentu kontrol fanatisme.

Menjadi Wibu Cerdas berarti turut serta memajukan Bangsa Indonesia

Panelis: Ignatius Aditya Wisnuwardana

Diskusi mengenai istilah *wibu* di internet tentu sudah banyak sekali bermunculan mulai dari pandangan positif maupun negatifnya, namun bagaimana sih kiat-kiat agar menjadi "*Wibu* Cerdas"?

NONTON BARENG WCS

Hacep! Demikian ekspresi untuk menggambarkan meriahnya nonton bareng perwakilan Indonesia di ajang World Cosplay Summit (WCS) 2016. Segera setelah nama Indonesia diumumkan sebagai juara pertama WCS 2016, seisi ruangan nobar di Road to KAORI Expo, Plaza Blok M Jakarta pun berteriak.

Lagu **Indonesia Raya** yang normalnya hanya terdengar saat hari Senin dan acara-acara kenegaraan spontan dinyanyikan oleh seluruh pengunjung ruangan. Menangnya Indonesia sebagai juara pertama pun semakin dimeriahkan setelah tim Indonesia menjadi tim pilihan pemirsa situs *livestreaming* **Nico Nico Video** selama dua hari berturut-turut dengan jumlah apresiasi lebih dari 90 persen.

Pada tahun 2016, penyelenggaraan nonton bareng WCS di area Jabodetabek dilaksanakan dalam acara Road to KAORI Expo di Plaza Blok M, Jakarta Selatan. Nonton bareng WCS ini didukung oleh Clas:h dan dimeriahkan oleh sejumlah *guest cosplayer* termasuk **Yukitora Keiji**, **Rising Sun**, **Sora Hua**, **Skoater**, serta dimeriahkan dengan kompetisi *cosplay* individu dan kelompok. Pada acara nobar kali ini, terhitung sekitar 200-an orang pengunjung Road to KAORI Expo memeriahkan acara puncak pada hari Minggu sore.

Rian Cahyadi (23) dengan nama panggung **Rian Cyd** dan **Marchella** (25) dengan nama panggung **Frea Mai**, dua warga Jakarta yang menjadi perwakilan Indonesia untuk WCS 2016 ini mampu menampilkan pertunjukan panggung yang luar biasa. Selain itu mereka juga meraih **Alumni Award**, sebuah penghargaan yang diberikan oleh para alumni dan *organizer* WCS dari kepada peserta yang dianggap sebagai peserta terbaik.

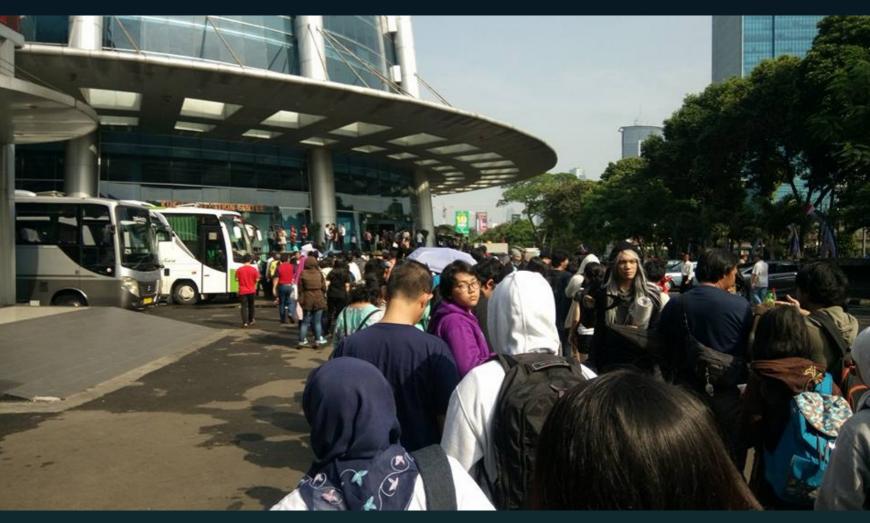
Membawakan serial **Trinity Blood** dengan nama tim **CRUSNIK**, Rian dan Frea menampilkan efek tubuh terbelah dengan mengejutkan. Dengan efek visual seperti itu, Indonesia pun berhasil menarik simpati penonton **Nico-Nico Live** sehingga mereka mendapatkan **Nico-Nico Award** sebagai salah satu penghargaan yang mereka dapatkan.

Bertempat di kota **Nagoya**, Perfektur **Aichi**, Jepang, World Cosplay Summit merupakan ajang tahunan berskala internasional dengan mengusung budaya *cosplay* (*costume play*) sebagai muatan utamanya. Acara utama dalam ajang tersebut adalah parade, kunjungan resmi dan kompetisi. Ajang World Cosplay Summit pula mendapat dukungan penuh dari pemerintah kota Nagoya dan Departemen Pariwisata Jepang.

Selain dalam ajang World Cosplay Summit 2016, Indonesia juga mengirimkan perwakilannya yaitu **Esteracia** (29) dengan nama panggung **Ester Sei,** dalam ajang **World Karaoke Grandprix 2016** yang juga diselenggarakan di kota Nagoya. Dengan membawakan lagu **Ambiguous** yang dinyanyikan duo **GARNiDELiA** dari serial **Kill la Kill** yang temponya cukup kencang diperkuat oleh kostum karakter **Kiryuuin Satsuki** yang tokohnya memang tegas dan enerjik, Ester berhasil meraih penghargaan **Jury's Special Award** karena penampilannya tersebut sangat memukau juri.

Dengan demikian Indonesia berhasil meraih beberapa penghargaan yang diterima di ajang tahunan kota Nagoya tersebut. Penghargaan tersebut adalah World Cosplay Summit Champion 2016, Nico-Nico Live Award, Alumni Award, **ANA Award**, dan **Foreign Ministry Awar**d untuk ajang World Cosplay Summit, kemudian Jury's Special Award untuk kompetisi World Karaoke Grand Prix 2016. Sungguh membanggakan dan tahun ini luar biasa di mana beberapa pekan lalu Indonesia juga berhasil menjuarai kompetisi dunia di bidang sepakbola.

COMIC FRONTIER 7

SMESCO Convention Hall, 30-31 Juli 2016

Pecah! Gelaran **Comic Frontier 7** di **SMESCO Convention Hall** untuk ketiga kalinya akhirnya menunjukkan tajinya sebagai sebuah pasar komik dan karya *doujin*. Selama dua hari mulai dari tanggal 30-31 Juli 2016, lantai dasar SMESCO dibuat sesak dan meluber hingga pelataran parkir luar.

Antusiasme pengunjung dapat terbaca bahkan sebelum acara dimulai. Sebagai acara Comifuro pertama yang membebankan biaya tiket masuk kepada para pengunjung, bukannya membuat acara sepi namun justru terdapat antrian yang mengular panjang di depan gendung. Dibanjiri pengunjung dengan tiket *preorder* serta pembeli *on the spot,* panitia terlihat kewalahan menanggulangi laju orang-orang. Suasana di dalam juga sama riuhnya karena zona berjualan tidak mampu mengakomodir pengunjung yang datang. Alhasil suhu dalam ruangan meningkat drastis dan juga sempat terjadi beberapa kegaduhan yang untungnya dapat ditangani dengan baik oleh panitia. (Terima kasih VSUV!)

Meski begitu, bukan berarti Comifuro 7 menjadi acara yang diatur dengan jelek. Justru saya salut kepada pihak panitia yang berhasil menyajikan Comifuro yang lebih ramai dari tahun-tahun sebelumnya. Saya awalnya jujur memang skeptis dengan animo pengunjung tahun ini yang saya kira tak jauh berbeda dengan tahun lalu. *Boy I was wrong*. Entah sudah direncanakan oleh panitia atau tidak saya tak tahu, namun yang jelas *influx* pengunjung sebesar ini sangat positif sekali. Begitu pula dengan para partisipan acara yang semakin berani menelurkan karya fisik seperti komik, novel, *artbook* dan lain sebagainya. Jadi tidak sekedar main aman dengan menjual poster dan gantungan kunci saja. Dengan ini Comifuro pun makin memenuhi kodratnya sebagai pasar komik, bukan pasar *merchandise* saja.

Para pengisi acara pun mampu memberikan konten-konten yang *engaging*. Dimulai dari *talkshow* proses kreatif yang dimoderasi **Bonni Rambatan** komikus **Not My Hero** dan menampilkan **C Suryo Laksono** komikus **Tawur**, N**ao Julyan** kreator komik **He Is Gynophobic** dari **Lingkar Nandana**, serta penulis **Yusuf Rizaldi** dari **Rimawarna**. Ada pula sesi *voting* maskot *circle* favorit persembahan **Nusaimoe**. Tak ketinggalan pula diskusi santai dengan komunitas lokal, lomba *cosplay*, *seiyuu* serta *utattemita stage*. Acara dua hari lalu ditutup dengan penampilan dari **REDSHiFT**.

In the end, Comifuro 7 kembali menaikkan standar kualitas mereka menjadi lebih baik, walaupun masih tersisa beberapa poin yang dapat dikoreksi di tahun selanjutnya. Kedepannya, semoga panitia mampu mengakomodasi lonjakan pengunjung dengan menyediakan lokasi yang lebih besar sebagai permulaan.

Teks & Layout: mca_trane
Foto: Various sources

JANGAN LEWATKAN!!
GJUI 22 Day 3
20 Agustus 2016
Parkir Timur GBK

GELAR JEPANG UI 22

GJUI 22 Day 1 - 2, 13-14 Agustus @ Universitas Indonesia

Himpunan Mahasiswa Japanologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia (HIMAJA FIB) suskes menyelenggaraakan Gelar Jepang ke-22 hari pertama dan kedua pada 13 dan 14 Agustus 2016 dan berhasil menarik 20.000 lebih pengunjung.

Hari pertama dibuka oleh sambutan dari Koordinator Program Studi Jepang, Prof. I Ketut Surajaya, M.A lalu dilanjutkan oleh sambutan dari Asri sebagai Ketua Pelaksana dan Shobari sebagai ketua HIMAJA FIB UI. Acara dilanjutkan oleh lomba karaoke, lomba Gundam, lomba fotografi, lomba makan ramen, demo kendo, japan fashion talkshow, workshop memasak bersama Kewpie dan workshop komik.

Hari kedua yang jatuh pada hari Minggu (14/8) pun semakin ramai dan meriah dengan lomba dance cover, lomba cosplay, lomba mural, workshop Japanese Class, lomba makan takoyaki dan okonomiyaki, demo kenpo dan workshop origami.

GJUI22 hari satu dan dua juga dimeriahkan oleh bazaar, art exhibition, foto yukata dan obakeyashiki (rumah hantu).

Acara puncak GJUI22 akan dilaksanakan pada 20 Agustus 2016 di Parkir Timur Senayan, Gelora Bung Karno, Jakarta dengan HTM 40.000 IDR. Diramaikan oleh band performances, maid café, penampilan dari pemenang dance cover, penampilan dari Happy Kingdom, art exhibition, bazaar, obakeyashiki, foto yukata dan penampilan dari Guest Star yaitu Shing02 ft. Spin master A1, Loverin Tamburin dan idol group FES*TIVE :D

Sampai jumpa di Gelar Jepang UI 22 hari ketiga!!!

Himaja FIB UI Present

Gelar Jepang UI 22

祭りを楽しもう

Grasp The Festivity

DAY 1-2
August 13th-14th 2016
Pusat Studi Jepang UI
FREE ENTRY!!

DAY 3
August 20th 2016
Parkir Timur Senayan Jakarta
IDR40.000,00

DAY 1

Karaoke Competition
Okinawa Healthy Food Workshop
Comic Workshop
Ramen Eating Competition
Gundam Diorama Competition
Kendo Martial Art Demonstration
Photography Competition
Obakeyashiki (Haunted House)
And many more!

DAY 2

Japan Fashion Seminar
Dance Cover Competition
Gundam Diorama Coaching
Photography Competition
Japanese Class Workshop
Single Cosplay Competition
Origami Workshop
Ramen Eating Competition
Takoyaki Eating Competition
Mural Art Competition
Obakeyashiki
Diorama Gundam Exhibition
And many more!

DAY 3

Band Performance
Yosakoi
Eisa
Photography Competition's Winner Exhibition
Omochitsuki Performance
Omikoshi (Shinto-shrine Carrying Parade)
Guest Star Performance
Bon Odori (Bon Dance)
Hanabi (Fireworks)
And many more!

Featured Band

HYDRA
TOKYOLITE

Special Performance

REDSHiFT
HIROAKI KATO
Ame Hana

Guest Star

featuring SPINMASTER

LOVERIN TAMBURIN

ALL DAY!

Japanese Traditional Games Booth
Yukata Photobooth
Uketsuke
Art Exhibition
Bazaar
Fanart & Comic Competition's Winner Exhibition
Visitor's Board Messages
And many more!

AMH KNOWLEDGE CENTRE

technologia·knowledge
know who·in real life

AUTODESK
MAYA

Professional 3D Animation & Modeling Software

MCA_TRANE

A*nime* **New Game** memberikan sepotong bocoran dari industri video game profesional dalam kemasan *moe*. Meskipun dibungkus imut, New Game memiliki kedalaman yang cukup mendekati **Shirobako**. Pekerjaan yang dilakukan **Suzukaze Aoba** dan tim lainnya di *development house* **Eagle Jump** merupakan pekerjaan profesional yang banyak diaplikasikan dalam industri multimedia.

Salah satu aspek pekerjaan dalam anime New Game yang paling mudah diamati adalah proses penciptaan model 3D. Shirobako juga menampilkan bagian ini (sampai frustasi karena **Midori** cuma diberi tugas membuat pelek mobil), namun entah mengapa New Game menampilkan proses ini dengan lebih mendetail. Bahkan hal ini bisa diamati sejak Aoba mulai masuk kerja.

Dalam cerita New Game, Eagle Jump menggunakan *software* **Autodesk Maya** untuk memproduksi model dan animasi 3D. Maya adalah *software modeling* yang awalnya diproduksi oleh **Alias Systems Corporation** yang saat ini hak miliknya dipegang oleh **Autodesk**.

Maya awalnya dikembangkan dengan menggabungkan *source code* dari tiga *software* berbeda: **The Advanced Visualizer**, **PowerAnimator** dan **Alias Sketch**. *Software* ini dikembangkan bersama **Disney** yang pada saat itu sedang mengerjakan film 3DCG **Dinosaur**. Mereka meminta sebuah *software modeling* dan animasi yang memiliki tampilan antar muka yang bisa dikustomisasi. Maya rilis pertama kali pada bulan Februari 1998.

Saat ini Maya menjadi salah satu *software* yang banyak dipakai dalam industri multimedia. Salah satu aplikasinya adalah dengan menggabungkannya dengan software **Renderman** milik **Pixar**. Tentu saja film-film Pixar menggunakan dua *software* ini seperti **Monster Inc.**, **Finding Nemo**, **Up**, bahkan hingga **Frozen**. Maya juga bisa digunakan untuk membuat spesial efek dalam seri *live action* dan kartun seperti dalam **The Matrix**, **Avatar**, **Spiderman**, **Kung Fury**, **Game of Thrones**, **The Walking Dead**, **South Park** dan **Futurama**.

Lalu bagaimana dengan industri game? Oh, tentu saja Maya banyak aplikasinya. Beberapa judul game AAA seperti seri game **EA Sports** dari **MMA** dan **FIFA**, serta **Halo** dari **Microsoft**. Selain game, Maya juga dapat digunakan untuk memproduksi *artwork* 2D seperti komik atau lukisan. Seniman pop-surealis **Ray Caesar** menggunakan Maya dalam karya seninya.

Di Jepang sendiri, **Square Enix** menggunakan Maya dalam **Kingdom Hearts**, lalu beberapa developer *freelance* seperti **Bauhaus Entertainment** dan **flightUNIT** juga menggunakan Maya. Sebagai info, dua perusahaan tersebut menjadi konsultan bagi studio **Dogakobo** dalam produksi New Game. Tak heran aspek ini nampak sangat akurat.

Buku Autodesk Maya Training Book ini diberikan oleh **Yagami Kou** kepada Aoba untuk dipelajari sendiri. Buku ini dikatakan sebagai salah satu kitab wajib untuk belajar Maya. Tak hanya mengulas soal modeling, namun juga animasi. Bahkan diulas juga aplikasi dari Maya ke software lain seperti Unity.

Autodesk Maya Training Book sudah mencapai revisi ketiganya, dan diterbitkan oleh Bauhaus Entertainment.

Saat ini Maya memiliki komponen-komponen berikut yang merupakan fitur andalan bagi para penggunanya.

- **Fluid Effects**: Simulasi substansi elastis dan non elastis seperti api, awan, air, lumpur, dll. Maya 2015 dilengkapi dengan **Bifröst** dengan fungsi serupa namun memiliki output yang lebih realistis.

- **Fur**: Simulasi efek bulu, rambut, atau objek lain yang mirip seperti rumput. **nHair** memiliki fitur yang sama, namun dikhususkan untuk rambut dan memiliki tingkat simulasi yang lebih tinggi.

- **Classic Cloth**: Simulasi efek kain. FItur ini dikembangkan lebih jauh lewat **nCloth**.

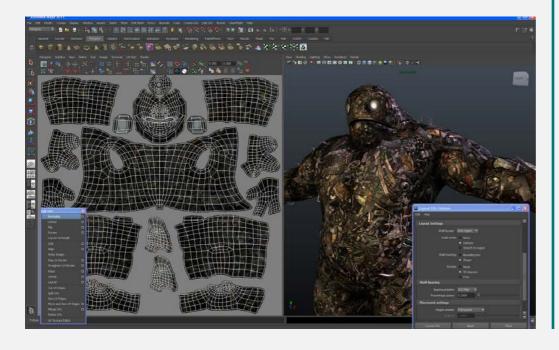
- **nParticle**: Simulasi efek partikel kompleks seperti cairan, asap, debu, dll.

- **MatchMover**: Program terpisah untuk menyelaraskan model 3D dengan *motion data* dari video.

- **Composite**: Tools untuk membuat komposisi film berbasis *node*.

- **Camera Sequencer**: Tools untuk merangkai sekuens kamera dalam animasi.

Maya juga dilengkapi dengan bahasa *script* yang disebut **MEL**. MEL dapat digunakan untuk mengatur *plugin* dan juga menambah fitur baru. (**mca_trane**)

Aspek 3DCG dalam *anime* New Game telah melalui proses konsultasi dengan flightUNIT. flightUNIT merupakan studio *modeling* yang dipercayakan untuk memproduksi 3D model untuk berbagai studio game lain. *Portfolio* mereka dipenuhi oleh berbagai judul game AAA. Beberapa diantaranya adalah serial **Atelier**, **God Eater, Shining series**, dan **Ar Tonelico**. Game lainnya ada **Tales of Zestiria**, **Punch Line**, **Utawarerumono: Itsuwari no Kamen**, **Nights of Azure**, dan **Robotics;Notes**. Saat ini flightUNIT tengah terlibat dalam proyek **Valkyria: Azure Revolution**, prekuel dari serial **Valkyria Chronicles**.

RAZER™ NETOGE NO YOME GEAR

text & layout MCA_TRANE

Serious *gamer needs serious gear*. Mungkin inilah prinsip dari seorang *gamer online* bernama **Nishimura Hideki** dari *anime* **Netoge no Yome wa Onna no Ko Janai to Omotta**. Cowok dengan *nick* **Rusian** ini membutuhkan perlengkapan *gaming* yang bisa membuat permainannya makin sakti. Mungkin dia nggak punya reaksi tangan sebagus **Dendi** tapi, hei! Seenggaknya punya *gear* keren bisa jadi simbol status kan? *Gamer* sejati gitu loh.

Dan untuk masalah itu, pilihan Hideki nggak neko-neko. Dia mau *gear* produksi *brand* kenamaan yang kualitasnya paten. Untuk itulah pilihannya jatuh pada **Razer**, nama yang sudah sangat bersinonim dengan frase *"gaming peripheral"*. Buat kamu yang bukan seorang *gamer*, Razer merupakan produser perlengkapan komputer yang menyajikan produk-produk dengan kualitas tinggi dan disesuaikan untuk penggunaan dalam game. Produk yang mereka buat tak hanya *keyboard* dan *mouse* saja, namun *joystick*, *headphone*, *webcam*, *laptop*, *VR headset*, hingga *software*.

Mau tahu *gear* apa saja yang dipakai Hideki? Yuk simak ulasannya berikut ini. Saya doakan semoga Anda tidak khilaf sehabis membaca artikel ini.

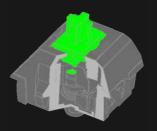
RAZER

BLACKWIDOW CHROMA

K*eyboard* pilihan Hideki jatuh pada **Razer Blackwidow Chroma**. Ini adalah *keyboard flagship* dari Razer yang saat ini populer di pasaran.

Jika dilihat, Blackwidow tidak memiliki banyak tombol *macro* untuk memasang *skill-skill* penting. Hanya ada 5 tombol saja yang terpatri di tepi kiri *keyboard*. Namun bukan fitur tersebut yang dicari Hideki dalam Blackwidow. Razer Blackwidow telah dilengkapi dengan **Razer Green Switch**, sistem tombol mekanikal yang membuat setiap ketikan tombol terasa *tactile*. Dengan Razer Green Switch, masa penggunaan *keyboard* jauh lebih lama, serta setiap ketikan terasa sangat reaktif.

Selain itu, Blackwidow yang satu ini telah disematkan teknologi **Razer Chroma**, sebuah sistem pencahayaan tombol yang memungkinkan tombol bersinar dalam 16.8 juta warna yang bisa dikustomisasi dari segi pilihan warna serta pola iluminasi. Tentunya akan sangat berguna saat bermain dalam lingkungan yang minim cahaya. Fitur ini dapat diakses lewat *software* **Razer Synapse**.

Fitur lain dari Blackwidow Chroma adalah kabel *braided*, fitur *anti-ghosting* hingga 10 tombol, *jack audio*, *ultrapolling* 1000 Hz, dan juga 5 tombol *macro* yang dilangkapi fitur *recording on the fly*.

Green Switch mampu menahan gaya tekan hingga 50G dan memiliki masa hidup hingga 80 juta ketikan. Selain Green Switch ada juga Orange Switch yang lebih senyap, serta Low Profile Switch yang merupakan Green Switch khusus untuk notebook/keyboard portabel

RAZER NAGA CHROMA

Senjata utama Hideki dalam petualangannya di dunia MMO sejatinya adalah **Razer Naga Chroma**, sebuah *mouse* yang memang didesain untuk bermain game MMO atau MOBA.

Fitur Razer Naga yang paling menarik adalah 12 tombol *macro* yang ada di sisi kiri *mouse* ini. Semua tombol *macro* ini memiliki switch mekanik, dan mampu merekam fungsi secara *on the fly*. Artinya tak usah keluar dari game dulu untuk menggunakan fitur ini. Jika 12 tombol masih belum cukup, Naga juga memiliki *scroll wheel* yang bisa ditekan menyamping kiri-kanan.

Secara teknis, Naga bisa dikatakan salah satu *mouse* yang punya gerakan sangat halus. Ini berkat sensor 16 ribu DPI 5G yang mampu membaca gerakan *mouse* hingga satuan terkecil. Dengan *ultrapolling* hingga 1000 Hz, respon tiap tombol sangat cepat hingga 1 ms.

Razer Naga juga dilengkapi dengan Razer Chroma sehingga *mouse* tersebut dapat bersinar dengan pola menarik dan spektrum warna mencapai 16.8 juta warna yang bisa dikustomisasi. Jika kamu punya set perangkat Razer Chroma, semua perangkat dapat bersinar dengan warna dan pola tersinkronisasi.

Razer Naga sejatinya merupakan mouse wireless, namun kamu dapat memasangkan kabel jika tenaga baterai mulai menipis (khusus Razer Naga Epic).

RAZER

KRAKEN PRO

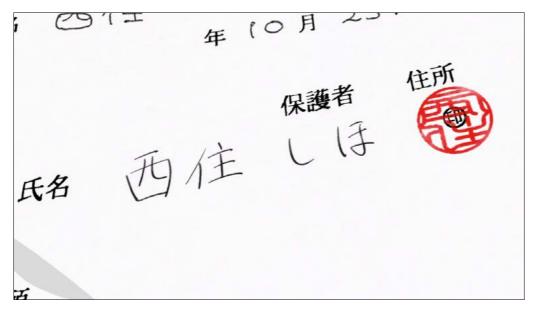
Mouse dan *keyboard* sudah, lalu apa lagi? Hideki membutuhkan perangkat *audio* yang juga mumpuni. Tak hanya mampu memberikan kualitas suara oke untuk mendeteksi posisi lawan, namun juga merupakan piranti komunikasi yang juga sama baiknya. Disinilah **Razer Kraken Pro** muncul.

Razer Kraken merupakan *headphone* yang sudah teruji dalam bidang *e-sport*. Desain ergonomisnya dapat menyokong kenyamanan dalam sesi *gaming* berjam-jam. Untuk urusan suara, Kraken dilengkapi *audio driver* 40 mm dengan magnet *neodymium*, sudah diatur untuk menyajikan suara-suara *high* dan *mid-range* yang jernih, plus *bass* menghentak. Bentuk *cup* tertutup menghasilkan isolasi suara yang baik.

Lalu bagaimana dengan *mic*nya? Dimana *mic*nya? Rupanya tungkai *mic* dapat ditarik keluar dari bagian kiri *headphone*. Kraken juga dilengkapi dengan *inline remote* pada kabel untuk mengatur volume serta *mic*.

Tungkai mic fleksibel dapat ditarik keluar-masuk

Ada juga Razer Kraken versi Chroma dengan driver audio surround 7.1

HANKO

Dilihat sekilas bentuknya mirip lipstik. Tinta yang digunakan pun umumnya merah. Nyaris tidak jauh berbeda dengan tanda tangan, setiap dokumen yang di cap perlu diberi nama terang. Dalam contoh ini adalah nama ibunya, Nishizhumi Shiho.

Hanko atau kadang juga disebut sebagai inkan, adalah cap yang digunakan sebagai legalisasi persetujuan dokumen. Fungsinya mirip dengan tanda tangan. Hanko sebetulnya berasal dari kebudayaan kerajaan China. Tradisi ini juga menurun ke sempalannya, Jepang dan Korea.

Cap yang dicetak pada hanko adalah nama pemilik. Bila sudah berkeluarga yang digunakan adalah nama kepala keluarga. Umumnya ada bentuk cap lingkaran, oval dan persegi dengan panjang gagang tidak lebih dari jari tengah. Sekilas mirip lipstik. Di Jepang lebih sering dijumpai yang menggunakan cap lingkaran.

Hanko dibagi dalam 3 jenis.

1. **Mitomein**, digunakan untuk proses yang informal. Seperti tanda terima pengiriman barang. Ini adalah hanko produksi massal. Yang diproduksi cuma nama marga umum seperti Sato, Sasaki, Suzuki, dll.
2. **Ginko-in**, digunakan untuk rekening bank. Desain cap lebih rumit untuk keamanan.
3. **Jitsu-in**, hanko yang teregistrasi digunakan untuk berbagai proses legal dan kontrak resmi. Bisa tertulis nama lengkap dengan desain unik, berbeda-beda untuk tiap pemesan. Tujuannya agar tidak mudah dipalsu.

Sebetulnya cuma butuh satu hanko untuk semua kegiatan persetujuan dokumen. Namun orang Jepang biasanya memiliki dua untuk alasan keamanan. Yang Jitsui-in lebih sering disimpan di tempat aman. Untuk yang jenis ini memang harus didaftarkan kepemilikannya. Orang yang sah memegang juga mendapatkan kartu yang menyatakan pemilik asli. Setiap kali butuh mengecap untuk proses persetujuan menggunakan dokumen resmi, perlu menyertakan kopi kartu kepemilikan.

Seperti halnya tanda tangan yang bisa di palsu, hanko pun rawan dicuri atau digunakan tanpa seizin pemilik sah. Maka dari itu kartu kepemilikan juga menjadi bukti penting. Pada movie GuP, Maho menggunakan hanko keluarga tanpa sepengetahuan ibunya.

Hanko bisa dipesan mulai dari harga 2.000 hingga 10.000 yen. Perbedaan harga ini tergantung material yang digunakan. Ada yang terbuat dari kayu, plastik atau metal. Yang harganya mahal biasanya dari batu marmer bahkan ada yang terbuat dari gading. Waktu pengerjaan rata-rata sekitar seminggu jadi. Siapapun bisa memperoleh hanko termasuk orang asing yang sedang tinggal di Jepang. Tentu saja yang tertera pada cap adalah nama mereka tertulis dalam alfabet. Namun hanko bukanlah keharusan setidaknya untuk orang asing. Beberapa kegiatan masih flexible bisa menggunakan tanda tangan untuk proses persetujuan.(**omega8719**)

DAIFUGO

artikel :scopedog0097

Jika kalian pernah menonton **Haiyore ! Nyaruko-san**, ada satu *scene* dimana Nyaruko bermain kartu dengan Kuuko, dan ia selalu kalah karena trik curang Nyaruko yang selalu punya kartu Joker. Permainan kartu yang mereka mainkan adalah **Daifugo**. Lantas, apa sih Daifugo itu?

Daifugo adalah permainan kartu yang merupakan varian dari Poker asal Amerika. Ya, bisa dibaratkan Poker versi Jepang. Namun yang menjadi perbedaan dengan versi Amerika karena adanya **Local Rule**. Game ini sangat simpel, pemain berusaha untuk menghabiskan kartu yang ada di tangan mereka. Pemain yang paling cepat menghabiskan kartu menjadi raja di permainan berikutnya sedangkan yang paling terakhir menjadi orang miskin. Masih bingung? Berikut ini ada gameplay + penjelasan kartu

Gameplay

Jumlah pemain di permainan ini minimal 3 orang dan maksimal 9 orang. Standarnya, game ini dimainkan oleh 5 orang dengan pembagian pemenang secara berurutan sebagai berikut :

Daifugo (大富豪) Very Rich Man

Fugo (富豪) Rich Man

Heimin (平民) Ordinary Man

Hinmin (貧民) Poor Man

Daihinmin (大貧民) Very Poor Man

Di awal game, semua pemain berstatus **Heimin (平民)**. Pemain yang paling cepat menghabiskan kartu di tangan akan mendapat gelar **Daifugo (大富豪)** sedangkan yang paling terakhir mendapat gelar **Daihinmin (大貧民)**. Disini pemain bisa merubah gelarnya, baik melalui strategi maupun karena Local Rule. Selain itu, ada kelebihan khusus di game ini, yaitu pemain bisa membuang kartu yang tidak perlu, bahkan menerima kartu. Tentunya, membuang/menerima kartu ini juga berlaku bagi beberapa gelar, kalau dijabarkan :

Daifugo (大富豪) membuang 2 kartu

Fugo (富豪) membuang 1 kartu

Heimin (平民) tidak dapat membuang/menerima kartu

Hinmin (貧民) menerima 1 kartu

Daihinmin (大貧民) menerima 2 kartu

Itu kalau permainan yang diisi dengan 5 orang, bagaimana dengan 3 orang atau jumlah lain ? Jawabannya hanya menghapus/menambah gelar saja. Jadi pembagiannya seperti ini :

3 orang : **Daifugo** – **Heimin** – **Daihinmin**

4 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Hinmin** – **Daihinmin**

5 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Heimin** – **Hinmin** – **Daihinmin**

6 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Heimin** – **Heimin** – **Hinmin** – **Daihinmin**

7 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Hinmin** – **Daihinmin**

8 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Hinmin** – **Daihinmin**

9 orang : **Daifugo** – **Fugo** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Heimin** – **Hinmin** - **Daihinmin**

Perlu diingat, semakin banyak pemain maka semakin banyak pemain bergelar **Heimin** dan tentunya jumlah kartu di tangan pun ikut berkurang. Peraturan normal dan **Local Rule** tetap berlaku. Begitupula dengan buang/terima kartu, apabila Heimin lebih banyak maka bisa bertukar kartu ke sesama Heimin.

Karena Daifugo adalah permainan kartu, tentunya permainan ini bersifat *turn-based* dan turn pemain bisa dipotong oleh pemain lain dengan mengeluarkan kartu / terus berjalan sampai kembali lagi ke gilirannya kalau pemain tidak bisa mengeluarkan kartu atau pemain memilih pass.

Terkadang dalam beberapa permainan, pemain yang mulai jalan terlebih dulu ditentukan secara random atau dengan pemain yang punya kartu 3♦ (Penjelasan lebih lengkap ada di **Fungsi Kartu**). Jika dimulai dari pemain yang punya kartu 3♦, maka seterusnya permainan akan dimulai bagi yang memilikinya. Namun ada juga yang ditentukan secara acak ataupun dimulai dari yang bergelar Daifugo. Semuanya tergantung kepada kesepakatan pemain.

Kemudian, kekuatan kartu di game ini adalah sebagai berikut (atribut apapun) : 3 > 4 > 5 > 6 > 7 > 8 > 9 > 10 > J > Q > K > A > 2 > Joker (kalau pake Joker). Tapi kekuatan kartu ini bisa dibalik dengan **Local Rule Revolution & Jack Back** (Penjelasan lengkapnya bisa dilihat di **Local Rule**). Seperti game kartu Poker yang lain, kartu bisa dikombinasi / digabung dengan kartu lain baik berurutan, sepasang kartu, tiga kartu maupun digabung dengan Joker

Fungsi Kartu

Berbeda dengan Poker versi Amerika, kartu di Daifugo punya karakteristik masing-masing. Kartu ini bisa memengaruhi Local Rule sekaligus bagus untuk mengatur strategi. Beberapa kartu memungkinkan pemain bisa mendapat keuntungan tersendiri bagi yang memilikinya. Tentu saja, 1 kombinasi kartu seperti Royal Flush, Full House, Straight yang berlaku di Poker versi Amerika tidak berlaku disini. Berikut penjelasannya :

8

Kartu angka 8 (atribut apapun) memiliki fungsi memotong giliran, sehingga kita langsung mengambil alih giliran menjadi milik kita tanpa harus menunggu pemain lain mengeluarkan kartu / pass. Sebutan ketika kartu ini keluar adalah **Hachi Kiri (８切り)**

Joker

Wild Card yang paling kuat dan tidak beratribut, bahkan ketika **Local Rule Revolution & Jack Back** berlaku, kartu ini tetap menjadi yang paling kuat. Tak hanya itu, Joker juga bisa digunakan untuk kombinasi kartu. Satu-satunya kartu yang bisa mengalahkan Joker adalah 3 Spade, dengan syarat kartu Joker dikeluarkan sendiri (tanpa digabung dengan kartu lain). Penggunaan kartu Joker tergantung dari kesepakatan para pemain.

3♠

Kartu ini fungsinya hanya satu, mengalahkan kartu Joker yang dikeluarkan sendiri (tanpa digabung kartu lain). Istilah Joker dipotong dengan kartu ini disebut **Spade 3 Gaeshi (スペ３返し)**

3♦

Bagi pemain yang memiliki kartu ini, maka permainan dimulai dari pemain yang punya kartu ini. Tapi kalau pemain memutuskan untuk memulai permainan secara acak dsb, maka kartu ini tidak ada efeknya

Local Rule

Inilah yang membedakan Poker versi Amerika dengan Daifugo. Local Rule ini berisi peraturan khusus yang bisa menguntungkan / merugikan pemain, tentunya dibantu oleh kartu special yang disebutkan diatas. Local Rule di Daifugo sangat banyak, dan lagi-lagi penggunaan Local Rule disesuaikan dengan kesepakatan pemain karena jumlahnya yang terlalu banyak. Meskipun begitu beberapa Local Rule di bawah ini ada yang bersifat tetap. Berikut penjelasannya :

Suit Shibari / Mark Shibari (スート縛り / マーク縛り)

Local Rule ini bersifat tetap. Rule ini membuat player harus mengeluarkan kartu beratribut tertentu apabila pemain berikutnya mengeluarkan kartu beratribut sama dengan kartu sebelumnya. Misalnya pemain pertama mengeluarkan 4♥ dan pemain berikutnya mengeluarkan 6♥, maka pemain selanjutnya harus mengeluarkan kartu atribut ♥ (kekuatan kartunya tidak harus berurutan)

Kaidan Shibari / Renban Shibari (階段縛り / 連番縛り)

Sifatnya tetap dan fungsinya sama **Suit Shibari**, tapi bedanya kalau yang ini mengeluarkan kartu secara berurutan kekuatannya. Contoh, pemain pertama mengeluarkan **5**, kemudian diikuti kartu **6**, maka pemain berikutnya harus mengeluarkan kartu **7** dan atributnya boleh bebas.

Gekibaku (激縛)

Local Rule ini terjadi jika **Suit Shibari & Kaidan Shibari** keluar bersamaan. Contoh 3♦ kemudian 4♦, makanya pemain berikutnya harus mengeluarkan 5♦

Suit Shibari, **Kaidan Shibari**, dan **Gekibaku** tetap berlaku pada sepasang atau lebih kombinasi kartu. Contohnya 3♥ 3♣ > 9♥ 9♣ (Suit Shibari), Q♠ Q♦ > K♥ K♣ (Kaidan Shibari), 5♥ 5♦ 5♣ > 6♥ 6♦ 6♣ (Gekibaku)

Kakumei / Revolution (革命)

Local Rule ini terjadi apabila pemain mengeluarkan minimal 3 kartu yang sama, atau bisa juga 3 kartu sama ditambah kartu Joker. Efek yang ditimbulkan adalah kekuatan kartunya dibalik yang awalnya **3 > 4 > 5 > 6 > 7 > 8 > 9 > 10 > J > Q > K > 2** menjadi **2 > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3** (atribut apapun). Kartu Joker tidak terpengaruh dengan efek ini dan menjadi kartu yang paling kuat ketika Local Rule ini muncul. Contohnya pemain mengeluarkan K♥ K♠ K♦ K♣ / 6♣ 6♥ 6♠ **Joker**. Meski begitu, kekuatan kartu bisa dibalik kembali apabila pemain lain mengeluarkan Kakumei juga. Revolution / Kakumei ini juga memiliki banyak variasi, diantaranya :

a) Kaidan Kakumei / Multiple Step Revolution (階段革命)

Sama seperti Kakumei pada umumnya, hanya saja kartu berurutan tingkatnya dan harus beratribut sama. Contohnya J♦ Q♦ K♦ A♦

b) Daikakumei / Big Revolution (大革命)

Kakumei yang terdiri dari 4 kartu angka 2 (2♦ 2♥ 2♠ 2♣). Apabila pemain yang mendapat giliran pertama mengeluarkan ini, permainan langsung berakhir

c) Omen (オーメン)

Dengan mengeluarkan 3 kartu angka 6 (atribut bebas), Kakumei ini muncul. Efek yang ditimbulkan sangat unik, dimana pemain lain tidak bisa mengeluarkan Kakumei, Shibari apapun dan kartu 8 tidak berfungsi

d) Shuukyou Kakumei / Religion Revolution (宗教革命)

Kakumei ini terjadi apabila pemain mengeluarkan 4 kartu K (K♦ K♥ K♠ K♣). Ketika Kakumei ini muncul, kekuatan kartu berubah, kartu Q menjadi yang paling kuat sedangkan A menjadi yang paling lemah (kecuali kartu Joker).

e) Coup d' etat (クーデター)

Kakumei yang terdiri dari 3 kartu angka 9

f) Joker Kakumei / Joker Revolu-

tion (ジョーカー革命)

Kakumei yang terjadi karena keluarnya 2 kartu Joker

g) 73 Revolution (ナナサン革命)

Kakumei yang terdiri dari 3 kartu angka 7

Jack Back / 11 Back (Jバック/ 11バック)

Local Rule ini memungkinkan terbaliknya kekuatan kartu dengan mengeluarkan kartu **J**. Misalnya pemain pertama mengeluarkan kartu **5**, lalu kita mengeluarkan kartu **J**. Maka kartu dibawah J (3-10) akan terbalik kekuatannya menjadi 10 > 9 > 8 >7 > 6 > 5 > 4 > 3. Local Rule ini sering disebut **Small Revolution (小革命)**

Miyako Ochi / Capital's Fall / Kingdom's Fall (都落ち)

Apabila pemain yang bukan bergelar **Daifugo** (**Fugo**, **Heimin**, **Hinmin**, **Daihinmin**) menghabiskan kartu paling cepat, maka pemain yang bergelar Daifugo langsung kalah dan bergelar Daihinmin

Kaidan Dashi / Multiple Step Take Out (階段出し)

3 kartu dengan kekuatan yang berurutan dikeluarkan dan atributnya harus sama. Contohnya 5♣ 6♣ 7♣

Hansoku Agari / Kinshi Agari (反則あがり/ 禁止あがり)

Dalam bahasa Inggris berarti **Foul Play Finish** / **Forbidden Finish**. Sesuai namanya, apabila pemain mengeluarkan kartu tertentu sebagai kartu terakhir untuk menyelesaikan permainan, maka dianggap curang dan akibatnya langsung bergelar Daihinmin. Kartu yang menyebabkan Hansoku Agari / Kinshi Agari adalah : **2 (atribut apapun), Joker, Jack / J (atribut apapun), 3♠**

Kalian bisa mencoba memainkannya dengan teman atau bisa juga bertarung dengan CPU di game. Banyak game Daifugo yang tersebar di App Store & Play Store dan beberapa diantaranya ada embel-embel judul anime. Tinggal search Daifugo di pencarian.

Koma-chan, kamu ngerti yang dibahas barusan?

Gak terlalu ngerti sebetulnya.

Lah terus gimana dong?

.....
Pura-pura ngerti saja.

KNOW WHO

NAKAJIMA YUKA

http://www.pixiv.net/member.php?id=3881

Mungkin beberapa pembaca di sini pernah tahu serial Papa no Iukoto wo Kikinasai! dan Amagi Brilliant Park. Kedua seri tersebut hasil adaptasi LN yang ilustrasinya dikerjakan oleh Nakajima Yuka.

Sukses tidak dibangun dalam satu malam. Nakajima Yuka mendirican *circle*-nya yang diberi nama Digital Lovers sejak tahun 1994. Mulai tahun itu dia rajin ikut serta dalam acara comicket. Hasil karyanya baru mulai menarik perhatian publik di luar Jepang setelah tahun 2004. Cirlce Digital Lovers juga pernah membuat VN pada tahun 2009.

Love Live! Sunshine

Love Live! Sunshine mengambil lokasi di kota Numazu prefektur Shizuoka. Dari Tokyo, kota ini bisa ditempuh menggunakan mobil maupun kereta dalam waktu kurang lebih 2 jam perjalanan.

Kota ini menggantungkan perekonomian pada sektor industri dan perikanan. Tapi tidak melupakan sektor wisata. Salah satu yang terlihat di sini adalah Numazu Deep-sea Aquarium. Gunung Fuji masih bisa terlihat jelas di area ini. Bagi yang ingin mencoba pemandian air panas, banyak pilihan di wilayah ini.

ぐりのりば
ぐりのりば
カエル館

バス停留所
浦の星女学院前

バス停留所
長井崎中学校

New Game

New Game! mengambil referensi lokasi di dua tempat. Pertama adalah daerah Chofu yang terletak di bagian downtown Tokyo selatan. Kota yang terkenal dengan festival kembang api ini menjadi tempat tinggal keluarga Aoba. Tiap hari Aoba harus pulang pergi menggunakan kereta. Yang nampak di sini adalah stasiun Fuda.

Sedangkan lokasi kerja berada di Asagaya, Tokyo wilayah barat. Ini adalah daerah perkantoran dan perbelanjaan. Saat Aoba diundang untuk pesta penyambutan, lokasi pun tak jauh-jauh di sekitar sini.

ation
JR
阿佐
Asaga
ation
JR
阿佐
Asaga
NEW-AD

Flat
築地 太平洋

Flat
築地 日本海

築地 日本海
出来たてお寿司のお持ち帰り
お好み寿司のお持ち帰り
御宴会予約!!
築地
日本海

ほけんの入口
ほけんの窓口
MOMO!!
Boutique MONI!
open
青春

AMHAVE-FUN

srsbsns·lollmao·game

Closers Dimension Conflict

Closers
Dimension Conflict

DEV: Naddic **PUB:** Nexon, SEGA, Megaxus **GEN:** MMO Action RPG

Satu tahun sudah sejak Megaxus memperkenalkan game MMORPG terbaru mereka, **Closers**, pada khalayak gamer Indonesia. Sebelumnya mereka juga membuka sesi *beta test* secara terbuka maupun pada *event-event* besar seperti **AFAID 2015**. Akhirnya pada bulan Mei lalu, mereka pun merilis game ini ke pasaran.

Closers: Dimension Conflict merupakan game MMORPG *story-driven* yang diproduksi **Naddic Games**. Game ini telah dilokalisasi ke dalam berbagai bahasa dan negara di Asia. Di Korea, Closers didistribusikan oleh **Nexon**, sementara di Jepang oleh **SEGA** dan Indonesia oleh Megaxus. Tim Naddic Games terdiri dari kru yang bertanggung jawab dalam **Elsword**, jadi bagi yang sudah familiar dengan judul MMORPG tersebut tak akan kesulitan memainkan Closers.

Di Korea, Closers rilis sejak tahun 2014, sementara di Indonesia rilis pada bulan Mei 2016. Saat artikel ini ditulis, sudah ada 6 class yang bisa dimainkan di Indonesia.

Cerita Closers bersetting di **New Seoul**, beberapa tahun setelah kejadian yang disebut **Perang Dimensi**. Kemunculan monster-monster dari portal dimensi, secara bersamaan membangkitkan potensi terpendam dalam tubuh manusia. Dengan **Phase Power** yang kini dimiliki manusia, para monster dimensi berhasil dipukul balik. Namun, kedamaian tak berlangsung lama. Beberapa pihak mencoba untuk mengusik ketenangan di kota New Seoul.

Kamu akan bermain sebagai salah satu dari 5 agen **UNION** dari tim **Black Lambs**. Setiap anggota mewakili *class* dan juga gaya bermain yang berbeda. **Lee Seha** dan **J** mewakili karakter tipe *melee*, L**ee Seulbi** dan **Misteltein** sebagai karakter tipe *ranged*, sementara **Seo Yuri** merupakan karakter *hybrid*. Kamu akan dibimbing oleh berbagai karakter NPC dalam berbagai misi dan juga narasi yang bakal menguak berbagai misteri dan latar belakang cerita dan setiap karakter yang ada.

Seperti sudah ditulis sebelumnya, setiap karakter memiliki gaya permainan yang berbeda. Agresivitas, tensi, dan kecepatan permainan cukup tinggi, apalagi karena kontrol dasar yang cukup sederhana. Cukup mengingat tombol gerakan, serangan, lompat, dan beberapa deret tombol *skill*. Sayang gerakan karakter terasa lambat dan *clunky* sehingga kurang menguntungkan bagi pemain berkarakter cepat. *Mapping* tombol dalam kontrol *keyboard* cukup strategis namun harus berhati-hati dan fokus dalam mengeksekusi serangan dan *skill* agar tombol tidak tertukar.

Dari segi cerita, Closers memiliki *world building* yang oke untuk ukuran game MMORPG. Dalam game *online* biasanya kita memainkan karakter buatan sendiri, sehingga dari segi narasi setiap orang bakal mendapatkan dialog dan cerita yang sama dan itu terasa dangkal. Dalam Closers, karakternya sudah disediakan dan masing-masing memiliki latar belakang tersendiri. NPC di setiap lokasi tetap sama, namun kamu akan mendapatkan dialog yang berbeda untuk setiap karakter. NPC memiliki reaksi normal terhadap satu karakter, namun akan memiliki reaksi berbeda terhadap karakter yang ia suka atau benci.

Cerita yang oke, sayangnya tidak didukung dengan lokalisasi yang bagus. Terjemahan bahasa Indonesia sayangnya menghasilkan dialog-dialog yang rancu, strukturnya tidak jelas, inkonsistensi kebakuan bahasa, serta berbagai *typo* yang tertinggal. Cukup disayangkan karena pada akhirnya orang lebih memilih untuk *skip* dialog karakter yang direpresentasikan ala *dialog box visual novel*. *Pacing* cerita pun kadang akan terkesan *dragging* karena menyesuaikan dengan mekanisme *grinding* gamenya.

Ngomong-ngomong soal *grinding*, aspek ini memang tak bisa terhindar walaupun sudah ada segmen PvP yang bisa menjadi jalan pintas pemburu level. Namun sistem ini tidak akan menghalangimu untuk terus melaju dalam *quest* utama. Repetisi hanya terbatas pada *side quest* saja dan kamu dapat menjalankan *quest* tersebut berbarengan dengan *quest* utama yang lebih sederhana. EXP yang diberikan cukup banyak dan tidak bakal membebani di ujung game. Pastinya akan mengurangi rasa frustrasi.

Dari aspek grafik dan suara, sebenarnya bisa lebih ditingkatkan lagi. Kualitas kedua aspek untuk *client* Indonesia nampak dikompres habis-habisan. Tekstur nampak pecah bahkan dalam kualitas grafik tertinggi meskipun efek *eyecandy* seperti partikel dan *DoF* setidaknya menjadi bumbu pemanis. Konten dialog yang seyogiyanya diisi suarakan ternyata dipotong seluruhnya. Semuanya dilakukan untuk mengecilkan ukuran *client*.

Overall, Closers membawa angin segar dalam jagat *online gaming* Indonesia, dengan *gameplay* simpel nan ramah serta cerita yang *engaging* dan penuh *appeal*, terutama bagi fans *anime* dan Jejepangan. Walaupun memiliki banyak kekurangan, semuanya tidak berpengaruh banyak pada kenikmatan bermain. Jika Megaxus berani membereskan issue-issue tersebut, tak usah diragukan Closers dapat menyuguhkan pengalaman *online gaming* definitif yang bisa dinikmati pemain kompetitif maupun kasual.

System Req.

MINIMUM
OS: Windows XP
CPU: Intel Dual Core 2.0 GHz
RAM: 2 GB
VGA: Nvidia GeForce 7600GT
DirectX: DX9

REKOMENDASI
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3
RAM: 4 GB
VGA: Nvidia GeForce 8000GT
DirectX: DX9

* Kebutuhan sistem berdasarkan perangkat Intel dan Nvidia. Untuk AMD/merek lain menyesuaikan dengan perangkat yang setara.

DO NOT CROSS CLOSER LINE

Tips & Trick

Bermain Closers akan lebih asyik jika kamu mencoba tips dan trik berikut ini.

- Pastikan komputer kamu memenuhi kebutuhan sistem minimal. Akan lebih baik jika komputer kamu mampu memenuhi kebutuhan sistem yang direkomendasikan. Permainan Closers yang *fast-paced* akan sangat bergantung pada nilai *framerate* yang mampu dihasilkan komputer. Semakin cepat komputer, akan semakin mudah bagimu untuk membuat serangan yang presisi.

- Pastikan juga alat kontrol yang kamu pakai berada dalam kondisi yang baik. Closers dapat dimainkan dengan *keyboard* atau *gamepad*. Jangan melakukan *button mashing* dengan keras karena akan merusak tombol. Kamu juga bisa melakukan kustomisasi tombol dan menukar-nukar *slot skill* agar kamu dapat memainkan Closers senyaman mungkin.

- Setiap karakter memiliki skill dasar yang sama. **Phase Power Release** dapat memberikan *buff* yang berguna namun mengkonsumsi **Phase Point** yang terpisah dari MP. Phase Point dapat diisi dengan melawan musuh. **Forced Cancel** digunakan untuk memblok *combo* musuh atau untuk bangkit dengan cepat setelah diserang. Sementara **Emergency Evasion** merupakan *skill* menghindar yang mampu mengabaikan posisi musuh (kamu dapat menembus mereka).

- Beberapa objek dalam *dungeon* dapat dimanfaatkan untuk memberikan *damage* tambahan pada musuh. Objek seperti gentong, pagar dan bangku dapat dilempar dan mengenai musuh. Sementara beberapa objek seperti peledak, ranjau *claymore* dan *strike beacon* memiliki daya ledak tinggi namun harus digunakan dengan *timing* yang tepat. Beberapa objek juga dapat melukaimu. Berjalan melewati bara api akan membakarmu. Lalu dalam beberapa *dungeon* pun terdapat berbagai anomali seperti hujan api/petir.

- Posisi menyerang sangat penting! Ada bonus *damage* saat kamu menyerang punggung, menyerang di udara atau sambil melakukan *sprint*. Bonus lain yaitu **True Damage** yang didapat dari ledakan objek/Phase Power Release.

- Kamu dapat memprediksi serangan musuh dengan mengamati bayangan merah yang muncul di layar. Jika muncul, segera menjauh karena kamu akan terkena serangan jika tetap berdiri di area tersebut.

- Selama bermain kamu akan menerima item *drop* berupa koin atau patung Dimensional. Segera jual mereka untuk mendapatkan uang yang banyak.

- Tantangan tidak selamanya berasal dari *main* dan *side quest*. Selesaikan *achievement* untuk mendapatkan *achievement point*, *title*, dan juga hadiah lainnya. Selain *achievement*, selesaikan juga *daily quest* **UNION Watch** yang akan memberimu bonus *item*, EXP serta **Lucky Phase Token**.

- Rajin-rajinlah mengecek *inbox* karena beberapa hadiah masuk ke sana. Segera terima karena item yang masuk punya masa tenggangnya.

- Jangan malu untuk membentuk/bergabung dengan *circle*, atau bermain dalam *party*. Closers dapat diselesaikan sendirian namun akan jauh lebih *rewarding* jika bermain dalam *party*.

- Sering-seringlah memainkan mode PvP karena EXP yang didapat lebih besar dari *quest* standar. Pemain dibawah level 50 akan mendapatkan *handicap*.

- Ingin mengumpulkan uang dengan cepat? Di **Black Market** kamu dapat menjual beberapa material, *aid item*, senjata, aksesori, kostum, hingga *loot box*. Mekipun tak semua barang dapat dijual dan harga yang dibatasi, Black Market merupakan cara mudah dan aman dalam bertransaksi barang.

- Jangan malas-malas *crafting*! Beberapa *item* dan *loot box* hanya bisa didapatkan melalui proses *crafting* dan *dismantling*.

- Jangan sampai lupa waktu saat bermain Closers! Untuk ini permainanmu dibatasi dengan character dan account stamina. Stamina akan direset jam 4 subuh setiap harinya.

Black Lambs Agent

Lee Seha

Umur: 18 tahun
Tanggal Lahir: 3 Juni 2003
Negara: Korea Selatan
Berat Badan: 69 kg
Tinggi Badan: 174 cm
Golongan Darah: A
Class: Striker
Senjata: Gunblade

KR/ID: Lee Seha
VA: Lee Kyungtae
JP: Kaguragi Haruto
VA: Shimazaki Nobunaga

Bio

Seha merupakan anak dari **Alpha-Queen**, salah satu Closer legendaris dari masa Perang Dimensi pertama. Ia memiliki potensi dan bakat untuk menjadi Closer andal, namun Seha masih belum sepenuhnya mampu mengendalikan, bahkan sebenarnya tidak peduli dengan Phase Power yang ia miliki. Seha selalu merasa terbebani dengan ekspektasi orang-orang di sekitarnya, yang berharap banyak pada anak dari seorang pahlawan. Seha pun menemukan pelarian pada *video game* yang selalu ia mainkan. Bagi Seha, Black Lambs tak ubahnya seperti sebuah ekskul wajib.

Ability

Sebagai seorang Striker, Seha mengandalkan serangan *melee* menggunakan *gunblade*. Ia mampu merangkaikan *combo-combo* rumit tanpa memberikan ruang bernafas bagi musuh. Karena memakai *gunblade*, Seha juga mampu melakukan serangan *ranged* yang dapat mengabaikan segala bentuk pertahanan. Seha dapat mengkombinasikan serangan *melee* dan *ranged* dalam satu combo untuk menghasilkan *damage* tinggi

Basic Combo

Active Skills

 Phase Power Release

 Forced Cancel

 Emergency Evasion

 Discharge

 Reversal

 Rush

 Concentrated Strike

 FM: Storm Burst Blade

 Pulse Cannon

  Shockwave

 Phase Focus Blade

 FM: Meteor Blade

 Focus Fire

 Sky Slash

 Point Blank Strike

 Flame Pulverization

  FM: Incinerating S.B.B.

Black Lambs Agent

Lee Seulbi

Umur: 18 tahun
Tanggal Lahir: 30 April 2003
Negara: Korea Selatan
Berat Badan: 40 kg
Tinggi Badan: 154 cm
Golongan Darah: O
Class: Caster
Senjata: Pisau

KR/ID: Lee Seulbi
VA: Woo Jeongshin
JP: Amamiya Mikoto
VA: Yuuki Aoi

Bio

Seulbi kehilangan kedua orang tuanya saat Perang Dimensi. Ia kemudian diasuh oleh sebuah organisasi milik UNION. Selain menjalani kehidupan yang layak, Seulbi juga diikutkan dalam program pelatihan Closer muda. Seulbi tidak memiliki potensi Phase Power yang mencolok, namun berkat kerja keras Seulbi menjadi seorang Closer berkemampuan tinggi. Ia pun ditunjuk sebagai ketua Black Lambs. Sifat kaku dan perfeksionisnya membuat Seulbi sering bersitegang dengan Seha. Warna rambut dan matanya merupakan efek penggunaan Phase Power berkepanjangan.

Ability

Sebagai seorang Caster, Seulbi memiliki kekuatan psikis yang dahsyat. Mengandalkan serangan bersifat AoE, Seulbi menjaga jarak dengan lawan dan menyerang menggunakan efek ledakan, *laser*, dan listrik. Dengan kemampuan *telekinesis*, Seulbi juga mampu memanfaatkan berbagai objek sebagai senjata. Pisau yang menjadi senjata utama Seulbi dapat digunakan secara *melee* atau *ranged* dengan Phase Power.

Basic Combo

Z Z Z Z

→ → Z Z Z

X Z

→ → X Z Z Z

(saat KO) Z

Active Skills

 Phase Power Release

 Forced Cancel

 Emergency Evasion

 Discipline Blade

 Psychic Explosion

 Charged Cluster

 Reversion

 FM: Bus Bombing

 Gravitational Field

 Magnetic Field Emission

 Electronic Storm

 FM: Rail Cannon

 Psychic Satellite

 Railgun

 Wormhole Generation

 Space Compression

 FM: Satellite Fall

Black Lambs Agent
Seo Yuri

Umur: 18 tahun
Tanggal Lahir: 17 Mei 2003
Negara: Korea Selatan
Berat Badan: 49 kg
Tinggi Badan: 166 cm
Golongan Darah: B
Class: Ranger
Senjata: Pistol, katana

KR/ID: Seo Yuri
VA: Seo Yuri(OBT), Park Seonyoung
JP: Asuma Yuri
VA: Toyama Nao

Bio

Awalnya Yuri hanya seorang anak biasa dari keluarga biasa. Plus, dia adalah seorang atlit *kendo*. Di usia 15 tahun, ia didiskualifikasi dari sebuah pertandingan karena menyerang dengan Phase Power. Kasus Yuri ini cukup unik karena Phase Power miliknya muncul di usia yang tergolong cukup tua dibanding Closer lainnya. Yuri kemudian ditarik ke dalam Black Lambs dengan iming-iming gaji setara PNS, yang menunjukkan kenaifan dirinya. Karena masih kesulitan mengontrol kekuatan Phase, Yuri mengenakan perangkat *augmentator* di leher dan lengan kanannya.

Ability

Sebagai seorang Ranger, *skillset* Yuri didominasi serangan konvensional. Yuri merupakan karakter yang menyerang secara *melee* dan *ranged* dengan kecepatan tinggi. Dengan sifatnya yang sangat *mobile*, Yuri mampu menyerang musuh dengan bebas. Ia akan sering bergerak mengitari musuh, atau mengubah-ubah jarak dan taktik serangan. Satu lagi keunikan Yuri, stat ATK/*critical* fisik dan *magic* akan saling bertukar nilai.

Basic Combo

Z Z Z Z Z Z

→ → Z Z Z

X Z

→ → X Z Z

(saat KO) Z

Active Skills

 Phase Power Release

 Forced Cancel

 Emergency Evasion

 Automatic Fire

 Sonic Slash

 Full Magazine Launch

 Shift

 FM: Yuri Star

 Rolling Vulcan

 Cross Slash

 Yuri Spiral

 FM: Yuri Special

 Lightning Fast

 Blitz

 Zone Control

 Suppressing Fire

 FM: Yuri Quick Draw

Black Lambs Agent

J

Umur: Rahasia
Tanggal Lahir: 22 November
Negara: Korea Selatan
Berat Badan: Rahasia
Tinggi Badan: 188 cm
Golongan Darah: A
Class: Fighter
Senjata: Brass knuckle

KR/ID: J
VA: Kim Hwanjin
JP: J
VA: Sugita Tomokazu

Bio

Anggota Black Lambs kebanyakan adalah remaja dan anak-anak, dan J hadir sebagai pengawas dan *backup* mereka. Merupakan veteran Perang Dimensi pertama, J berjuang bersama Alpha-Queen. Sikapnya santai dan penuh jenaka, namun nampaknya tak suka jika membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan UNION. Walaupun menjadi sosok "om" bagi anggota lain, justru J sendiri sakit-sakitan dan punya penyakit komplikasi. Tak ada yang tahu nama asli, umur, atau kehidupan pribadi J. Yang jelas, mereka menyimpulkan bahwa J telah menginjak usia kepala 3.

Ability

Sebagai seorang Fighter, J diposisikan sebagai *tanker*. Mampu menyerang musuh dengan serangan fisik yang sangat kuat, *combo* beruntun, dan juga *finishing blow* paten. Meskipun *range* serangan milik J sangat kecil, ia mampu menjangkau musuh dengan serangan *charge* mematikan. Keunikan J adalah, *skillset*nya mengkonsumsi HP, dan HP bisa dipulihkan lewat serangan konvensional.

Basic Combo

Z Z Z Z Z

→ → Z Z Z

X Z

→ → X Z Z Z

(saat KO) Z

Active Skills

 Phase Power Release

 Forced Cancel

 Emergency Evasion

 Anion Punch

 Ocher Catch

 Omega-3 Rush

 Germanium Power

 FM: Healthy Morning Exc.

 Jade Magnetism

 Calcium Charging

 Magnesium Strike

 FM: Golden Time Again

 Body Massage

 Chiropractic

 Headache Acuprsr. Mthd.

 Vitamin Combination

  FM: I Feel Like Flying

Black Lambs Agent

Misteltein

Umur: 12 tahun
Tanggal Lahir: 31 Oktober 2008
Negara: Jerman
Berat Badan: ???
Tinggi Badan: 146 cm
Golongan Darah: B
Class: Lancer
Senjata: Lance

KR/ID: Misteltein
VA: Ahn Yeongseo
JP: Misteltein
VA: Tsuda Minami

Bio

Didatangkan langsung dari kantor UNION di Berlin, Misteltein sering kali dianggap seperti perempuan oleh kolega-kolega yang lebih tua. Ia merupakan agen UNION termuda yang direkrut, karena sejak lahir ia memiliki Phase Power yang sangat kuat. Polos dan *innocent*, Tein berusaha untuk membuat kakak-kakaknya senang meski tak jarang berujung bencana. Meski begitu, Tein tetap bersikap sayang dan hormat pada mereka, dan yang lain pun senang memanjakan Tein. Layaknya J, sosok asli Tein juga diselimuti banyak tanda tanya.

Ability

Sebagai seorang Lancer, Tein diposisikan sebagai karakter *ranged* yang bersifat *support* untuk karakter lain. *Lance* miliknya memiliki jangkauan panjang sehingga Tein dapat menjaga jarak dengan lawan. Banyak serangan Tein bersifat *charge*. Lalu Tein juga dapat melakukan *summoning* senjata yang dapat digerakkan secara psikis. Plus, beberapa *skillset* milik Tein mampu memberikan *buff* untuk ATK *magic*.

Basic Combo

Z Z Z Z

→ → Z

X Z

→ → X Z Z

(saat KO) Z

Active Skills

 Phase Power Release

 Forced Cancel

 Emergency Evasion

 Lance Charging

 Call Lance

 Tornado

 Release

 FM: Gungnir

 Lance Cruising

 Níðhöggr

 Mjölnir

 FM: Ragnarok

 Fenrir

 Magicspear Niflheim

 Follow Me

 Lævateinn

 FM: Valhalla's Courtyard

Karena keterbatasan informasi dan belum rilisnya semua karakter di Closers Indonesia, segmen ini digunakan untuk mengulas karakter-karakter yang baru dan akan ditambahkan.

Other Characters

Wolfdog Crew
Nata

Umur: 18 Tahun
TL: 16 Juli 2003
Class: Hunter
Senjata: Kukri

KR/ID: Nata
VA: Choi Seunghun
JP: Slash
VA: Okamoto Nobuhiko

Wolfdog Crew
Levia

Umur: 13 Tahun
TL: 6 Juni 2007
Class: Witch
Senjata: Staff

KR/ID: Levia
VA: Lee Bohee
JP: Levia
VA: Kayano Ai

Wolfdog Crew
Harpy

Umur: 22 Tahun
TL: 13 Desember 1999
Class: Rogue
Senjata: Sepatu, kartu

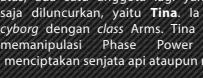
KR/ID: Harpy
VA: Jeon Sukgyeong
JP: Harpy
VA: Shimamura Yuu

Nata merupakan yatim piatu seperti Seulbi, namun nasibnya lebih mengenaskan. Ia dijadikan kelinci percobaan Phase Power dan dipaksa untuk saling bunuh. UNION yang awalnya menemukan potensi dalam Nata, bahkan mencoba mengeksekusinya karena sifat liarnya. Vultures yang menyadari sosok Nata, membelinya dari UNION untuk ditempatkan di tim Wolfdog.

Levia menetas dari salah satu telur yang ditinggalkan **Hecatoncheires** di Perancis. Setelah menetas, Levia dijadikan bahan eksperimen Vultures. Saat Vultures mencoba membasminya karena terlalu kuat, ilmuwan yang menjadi sosok orang tua Levia dibunuh dan ia pun mengamuk. **Trainer** kemudian bernegosiasi dengan para atasan untuk menjadikan Levia anggota sementara Wolfdog.

Harpy merupakan seorang pencuri ulung yang menikmati setiap aksinya. Suatu hari ia mencuri sebuah dokumen dari Vultures. Meskipun memiliki Phase Power, Harpy tak bisa lolos dan ditangkap tim *sweeper*. Saat disekap, Harpy mengira ia akan diserahkan ke polisi atau UNION, namun **Hong Siyoung** membiarkan Harpy hidup selama ia bekerja untuknya dan tim Wolfdog.

Selain tiga anggota kru Wolfdog di atas, ada satu anggota lagi yang baru saja diluncurkan, yaitu **Tina**. Ia adalah *cyborg* dengan *class* Arms. Tina mampu memanipulasi Phase Power untuk menciptakan senjata api ataupun robot.

Tina

Lee Seulbi v.3

Saat ini di Korea, seluruh karakter yang ada sudah memiliki progresi class tingkat dua (Official Agent dan Official Crew). Nah, belum lama ini pula, Naddic memperkenalkan progresi *class* tingkat tiga yang dimulai dengan Seulbi. Tidak banyak perubahan pada *class* tingkat tiga selain upgrade *skill* pasif dan juga *skill* aktif dasar. Meski begitu, *class* tingkat tiga mendapatkan *skill finisher* baru. Untuk naik tingkat, harus mencapai level minimum 67.

NPC Characters

Sembilan karakter sebelumnya bukan satu-satunya tokoh utama di Closers. Masih ada karakter/NPC lain yang bakal menemani kamu di game. Mulai dari memberikan misi atau bahkan muncul di dungeon untuk menolongmu. Sebagian karakter ini punya cerita tersendiri jadi jangan lupa selesaikan quest dari mereka. Mereka juga diisi suarakan seiyuu top di Jepang sana. Coba temukan seiyuu favoritmu di antara mereka.

Black Lambs

Kim Yujeong

Supervisor dari UNION untuk Black Lambs. Ia skeptis atas keputusan UNION menempatkan agen anak-anak dalam Black Lambs.

KR/ID: Kim Yujeong/Serra (VA: Kim Myogyeong)
JP: Takanashi Orie (VA: Kuwashima Hoko)

UNION

Song Euni

Komandan polisi khusus yang ditugaskan di New Seoul. Orangnya sebenarnya kompeten, tapi lebih senang bermalas-malasan. Senapan miliknya memiliki nama, dan dibuat oleh seseorang dari Guro.

KR/ID: Song Euni/Jane (VA: Han Chaeyeon)
JP: Uzuki Mahiro (VA: Sato Satomi)

Chae Minwoo

Bawahan Euni di polisi khusus. Minwoo sering membantu Jane sebagai *backup* atau mengantikannya ketika sang komandan kabur diam-diam.

KR/ID: Chae Minwoo/Gregg (VA: Hong Beomgi)
JP: Jito Kai (VA: ?)

Jung Doyeon

Ilmuwan UNION yang menangani bidang *skill cube* dan kostum. Ia juga merupakan ahli robotik yang senang "menawarkan eksperimen" pada teman-temannya.

KR/ID: Jung Doyeon/Julia (VA: Lee Myunghee)
JP: Shiratori Satoko (VA: Yamanaka Madoka)

Lee Bitna

Ilmuwan UNION yang menangani bidang *material conversion*. Karena departemennya sepi pengunjung, ia memakai *bunny suit* untuk promosi.

KR/ID: Lee Bitna (VA: Jo Gyeongi)
JP: Shirai Usagi (VA: Kono Marika)

Seonwoo Ran

Agen UNION yang akan mengantarkan agen lain ke berbagai lokasi operasional. Motornya diberi nama **Hexabusa**. Merupakan anggota tim **Shooting Star** sebelum pembubarannya.

KR/ID: Seonwoo Ran (VA: Lee Myunghee)
JP: Ikurumi Raina (VA: Sawashiro Miyuki)

Park Simhyeon

Staf UNION yang terang-terangan mengaku sebagai *otaku*. Ditugaskan di area SMA Singang dan menerapkan kendali ketat.

KR/ID: Park Simhyeon/Simon (VA: Yi Hosan)
JP: Kusanagi Brynhildr Toshiaki (VA: Sakaguchi Daisuke)

Oh Serin

Agen UNION yang merupakan seorang Closer tingkat B. Phase Power miliknya tidak ofensif, namun mampu membuat kontak batin dengan Dimensional.

KR/ID: Oh Serin/Celine (VA: Jo Gyeongi)
JP: Hoshina Konomi (VA: Saito Yuka)

Kim Gitae

Agen UNION yang merupakan Closer tingkat A. Agen narsis ini bertanggung jawab di area Gangnam namun memiliki rencananya sendiri.

KR/ID: Kim Gitae (VA: Oh Inseong)
JP: Sagara Kanekiyo (VA: Kamiya Hiroshi)

Carolliel

Staf medis UNION yang membantu mendistribusikan suplai untuk para agen. Selain membuat obat-obatan, Carolline juga membuat berbagai mesin dan *gadget* untuk operasi para agen.

KR/ID: Carolliel/Caroline (VA: Ahn Youngmi)
JP: Carolliel (VA: Maeda Ai)

Choi Bona

Ilmuwan UNION pemimpin ekspedisi Plane Gate. Jenius di usia muda dan sedikit kaku dalam berteman. Dlam-diam ingin cepat dewasa seperti Yuri.

KR/ID: Choi Bona (VA: Kim Hayeong)
JP: Ichijo Arale (VA: Oozora Naomi)

David Lee

Direktur cabang UNION yang membawahi langsung Yujeong, serta merupakan senior J selama perang. Terkesan kelewat santai namun dipenuhi keseriusan.

KR/ID: David Lee (VA: Kim Gujin, Nam Dohyeong)
JP: David Lee (VA: Okiayu Ryutaro)

Choi Seohee

Agen UNION tingkat A yang tengah menjalani misi *undercover*. Ia enggan membuka informasi terkait misinya.

KR/ID: Choi Seohee (VA: ?)
JP: Kisaragi Azusa (VA: Asano Masumi)

Singang HS

Han Seokbong

Teman main game Seha yang kerja sambilan di stasiun Guro. Penampilannya menyeramkan karena sering begadang? Diam-diam menyukai Seulbi.

KR/ID: Han Seokbong/Ciel (VA: Bak Goeun)
JP: Onoue Souta (VA: Arai Ryohei)

Woo Jeongmi

Teman dekat Yuri. Ia membenci para Closer karena saat terjadi Perang Dimensi, mereka menolak menyelamatkan ayahnya.

KR/ID: Woo Jeongmi/Alice (VA: Bae Jeongmi)
JP: Shinonome Ako (VA: Ito Kanae)

Yu Hana

Biang gosip di SMA Singang. Hana nampak jelas tidak menyukai Jeongmi, serta sepertinya menyembunyikan sesuatu.

KR/ID: Yu Hana (VA: Jeong Hyewon)
JP: Hanayama Karen (VA: Aizawa Mai)

Wolfdog

Hong Siyoung

Inspektur yang didatangkan dari Vultures untuk mengawasi kinerja tim Wolfdog. Selalu menampakkan sisi tenang, namun dingin.

KR/ID: Hong Siyoung (VA: Soyoung)
JP: Todo Fubuki (VA: Hisakawa Aya)

Trainer

Trainer melatih dan mengawasi para kru Wolfdog, dan tak ragu menghukum mereka jika membangkang. Berkomunikasi menggunakan *drone* bernama **Cuckoo**.

KR/ID: Trainer (VA: Min Eungsik)
JP: Trainer (VA: Iwata Mitsuo)

Vultures

Han Ginam

Pedagang gelap dari Vultures. Merupakan mantan agen UNION yang keluar karena dimanfaatkan atasannya.

KR/ID: Han Ginam/Gin (VA: AN Janghyeog)
JP: Washizuka Reiji (VA: ?)

Kim Sihwan

Pedagang gelap dari Vultures. Dulu satu tim dengan Ran di UNION, namun berhenti karena Phase Powernya menghilang.

KR/ID: Kim Sihwan/Oswald (VA: Jeong Jaeheon)
JP: Kuryuu Kiritsune (VA: Okamoto Hiroshi)

Kim Mask

Pedagang gelap dari Vultures. Ia menyusup ke SMA Singang dan mengenakan topeng *luchador* sebagai penyamaran.

KR/ID: Kim Mask (VA: I Jaebeom)
JP: Kumazura Genpei (VA: Inada Tetsu)

Kim Doyun

Pedagang gelap dari Vultures. Ia adalah ahli komputer yang tengah was-was menjalani pertunangannya.

KR/ID: Kim Doyun (VA:Sing Yeongseon)
JP: ? (VA: ?)

Veritas Brigade

Irina Petrovona

Pemimpin organisasi teroris Veritas Brigade. Ia berambisi mencuri kapal Lambs Keeper sebagai bentuk balas dendam pada David.

KR/ID: Irina Petrovona (VA: Chae Minji)
JP: Irina Petrovona (VA: Murakawa Rie)

Other

Soyoung

Mahasiswi yang kerja serabutan di sekitar New Seoul untuk mengumpulkan uang kuliah. Biasanya menjual makanan.

KR/ID: Soyoung/Candace (VA: Ahn Yongseo)
JP: Shinoda Inari (VA: Noguchi Yuri)

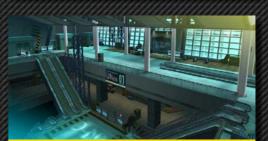
Xiao Lin

Pedagang pangsit dan masakan Tiongkok lainnya di bandara internasional.

KR/ID: Xiao Lin (VA: Song Halim)
JP: Xiao Lin (VA: Kono Marika)

Season 1

Cerita utama Closers saat ini terdiri dari dua season. Season pertama akan mengulas sepak terjang agen Black Lambs dari masa trainee hingga menjadi agen resmi. Selama proses itu mereka turut menyelidiki fluktuasi kemunculan Dimensional yang ditenggarai sosok bernama Kalbach Tux, Ash dan Dust.

Dalam season 1, kamu diminta untuk menyelidiki kemunculan Dimensional kuat di area Gangnam, memburu Kalbach Tux di sekitar stasiun Guro, investigasi keterlibatan manusia dalam rencana Ash dan Dust di SMA Singang, dan diakhiri dengan kembali ke Gangnam untuk menghentikan Hecatoncheires dan Dragon Legion. Kamu juga akan diminta bagian dalam ekspedisi Plane Gate dan posko bencana.

Season 2

Melanjutkan dari epilog season 1, UNION meluncurkan kapal induk Lambs Keeper untuk menanggulangi Dimensional di luar Korea. Namun kelompok teroris Veritas Brigade muncul untuk mengambil alih Lambs Keeper, serta untuk menuntaskan dendam pada direktur cabang David.

Di season 2, kamu akan pergi ke bandara internasional untuk membebaskan sandera dan memberantas pasukan Veritas Brigade yang terdiri dari tentara bayaran, android dan Dimensional. Setelahnya baru kamu akan mendapatkan akses ke dalam kapal Lambs Keeper. Untuk saat ini kru Wolfdog tak dapat mengakses season 2, mengingat pecahnya Vultures di akhir season 1.

Other Medias

Comics

Saat ini ada puluhan komik Closers yang diterbitkan di *website* Nexon, baik yang *official* maupun karya *doujin*. Di bagian ini akan diulas beberapa judul yang "wajib dibaca". Sementara itu website SEGA juga mempos 4koma Closers secara rutin setiap *update* game.

Cooking Battle menampilkan para anggota Black Lambs yang harus menyelesaikan misi baru dari Yujeong dan David. Seperti judulnya, para anggota Black Lambs akan berlomba menciptakan masakan menggunakan Phase Power.

Start! Singang High School adalah *webtoon* yang menceritakan bagaimana Seha, Seulbi dan Yuri bertemu untuk pertama kalinya. Dalam *webtoon* ini juga akan dijelaskan *background story* setiap karakternya.

Sementara itu, **We're On a Mission Right Now** melanjutkan ceritanya, tepat saat tim Black Lambs pertama kali ditugaskan di kawasan Gangnam. *Webtoon* ini akan menjelaskan bagaimana J dan Misteltein menjadi anggota baru Black Lambs.

Cooking Battle

Start! Singang HS

Anime

Closers juga hadir dalam bentuk *anime*. Saat ini yang sudah ada baru PV khusus untuk gamenya, namun **Studio Animal** tengah memproduksi serial *anime* panjang yang berjudul **Closers: Side Black Lambs.** Mereka juga yang memproduksi PV untuk gamenya karena menampilkan *art style* yang sama.

Di Jepang, PV animenya dibuat oleh studio **Silver Link** dengan *art style* yang cukup berbeda. Jika diperhatikan nampaknya cukup mirip dengan desain karakter **Non Non Biyori.** PV versi Jepang ini menampilkan lagu tema **Cast Your Shell** dari **Fear, and Loathing in Las Vegas.**

Testimonials

Ingin mencoba bermain Closers? Baca dulu testimonial dari redaksi dan pemain Closers lainnya tentang game ini serta suka-duka selama bermain.

mca_trane

Chara: kwonyul
Job: Ranger (Yuri)

Pertama kenal Closers waktu gamenya masih rame di Korea sana. Tahu karena ilustratornya RESS yang ngerjain Elsword dan DJMAX. Meskipun gak main iseng aja ngikuti sampai akhirnya masuk Jepang dan Indonesia.

Chara Yuri gw namanya kwonyul karena dari nama dan tingkahnya mirip sama Yuri SNSD. Untungnya belum ada yang pakai nick ini, hahaha.

Kesan selama main Closers... kayaknya udah tertuang dalam artikel ini ya hahaha. Suka dukanya lebih banyak dukanya sih soalnya main sendiri terus.

Akbar Anshori

Chara: Ika
Job: Ranger (Yuri)

Closers Online adalah gim daring yang lumayan seru untuk dimainkan. Khususnya karena sistem high-speed-battle sebagaimana fighting-game. Saya suka desain karakter dan ceritanya. Cuma yang saya sayangkan adalah masih suara bahasa Korea, harapan saya sih bahasa Indonesia atau bahasa Jepang.

Untuk terjemahan Megaxus masih kurang memuaskan, seperti tidak punya editor sama sekali.

Pesan saya jangan keterusan main sampai lupa waktu. Bagus ada sistem stamina yang membatasi kalian untuk bermain dalam dungeon.

Naughthouse

Chara: SmallNothuss
Job: Lancer (Misteltein)

Pertama kali main langsung ngambil Mistel, solely because qt. Tapi ternyata gameplaynya dia asik banget. It's really satisfying to impale your enemies one by one. Tombaknya jangan diledakin, soalnya buff dan debuffnya gak main-main.

Di Closers kamu bisa nyelesain Arc 1 (sampe akhir GTower) dengan mudah tanpa perlu grinding sama sekali, cukup ikutin quest yang ada aja, toh reward equip elitenya udah cukup buat ngelawan semua musuh di Arc1, rajin rajin enchant aja. Tapi dari setelah Arc1, kesulitannya mendadak naik, banget. Bakal butuh equip yang lebih kuat, tapi equip ini dibatesin sama grindwall yang tiba-tiba tinggi banget, diperparah lagi dengan adanya stamina, dan entry limit di plane gate. We're back into grinding game all over again.

Translasi sangat tidak memuaskan, kadang bikin percakapannya jadi gibberish. Megaxus could've done better though, the translations in the now shut down Grandchase (game megaxus juga) were way better than this.

Faikar Khalid

Chara: IzunaLord
Job: Caster (Seulbi)

Simple. I love hardworking girl, leader yang dicap kaku dikarenakan "perfeksionisnya" walau backstoryna tidak terlalu kelihatan tercermin. (Bahwa Seulbi daftar jadi Closers bwat revenge ortunya). And seeing her playstyle. Yerp. it suits me.

Pretty enjoyable as ultra high-speed side-scrolling 2.5D game. Spek yang "nyaman" (dan itu mengejutkan). Another Korean Game yang bener2 aku perdalam inner lorenya (first one is Mirror Wars dri Gemscool yg tutup krn kurang peminat).

Jalan ceritanya pretty standart but the interaction antar karakter yang membuatnya segar. Terlebih team Black Lambs itu nyaris gak ada yang bener isinya. Gamer, calon PNS, om2 penyakitan, shota (not humane after all). Nahloh.

Translasi? ye. Amburadul. Membingungkan. But somehow manageable dalam beberapa aspek.

Elisa Nichols

Chara: Jseph Joestar
Job: Fighter (J)

Saat pertama kali tau CLOSERS, langsung tersirat kalo ini ada campur tangan dari kru KoG. Terlebih ilustrator nya. Game side scrolling beat 'em up yang ga jauh2 dari Grand Chase dan Elsword. Fast pacing, combo seabrek, dan interaksi di quest membuat saya tertarik memainkannya (terlebih lagi karena saya melihat trailer CLOSERS JP). Gameguard nya lebih strict, membuat game ini susah untuk dibuat mod nya, tidak seperti Grand Chase atau Elsword. Sangat disayangkan kalau publisher tidak mengambil pilihan dalam bahasa Jepang juga.

Game ini penuh dengan eyecandy, grafik maupun desain. Wajar kalau spek minimal yang disarankan tetap menggunakan VGA nVidia (atau produk lain dengan seri yang setara). Sehingga walaupun graphic option sudah di-option paling ringan sekalipun, Intel HD ga akan membuat grafiknya lancar.

Sangat disayangkan juga Megaxus tidak maksimal dalam translasi dan editing untuk character log. Masih terdapat out of section text pada stage screen loading, typo atau translasi yang terlalu "gaul", membuat saya kurang menikmati interaksinya (terlebih lagi setelah G Tower Rooftop)

Yuri Mizuki

Chara: YuriMizuki
Job: Ranger (Yuri)

Kesannya sih, story dan character design emg rada style Jepang anime gitu ya #plak dan aku memang ngincar game yg seperti ini wwww. Alasan pilih chara Yuri itu gegara pasca ngajuin diri tuk ngisi part Yuri Seo di fandubnya Akira (kebetulan Yuri blm ada yg ngisi), setelah liat gameplaynya, ane jadi bikin deh (haha) dan juga aku memang tipe penyuka chara yang senjatanya pedang (berarti Seha termasuk dong).

Sama seperti Akkun, aku agak kurang sreg dengan bahasa Korea, lebih nyaman kalau versi dub Jepang atau lbh bagus lagi di-sulih-suarakan ke bahasa Indonesia. Translate-nya agak kacau jadi kadang malas bacanya pas ambil quest wakakakak. Beberapa minggu lalu, aku ikutin Daily Quest Event with GM dan kayaknya terlalu selektif jga sih harus pke kostum (bla bla bla) gitu dan yang paling bikin kurang sreg lagi, pas event PVP lvl 50 kebawah itu serasa imba sekali.

Pesannya, tuk bagian translator

Megaxus diharapkan lebih memperhatikan translasi percakapan chara dan info dungeon. Buat para GM disana, diharapkan lebih teratur dalam melakukan event daily quest dikarenakan kadang agak kacau, terus tuk event pvp, tolong langsung ajak saja, jangan harus pke 'opponent search' segala deh. kasian yang gak kebagian lawan GM-nya karna terlalu random.

Secara overall: Game ini bagus kok dan ampe sekarang masih main karena ini seperti campuran DN dan Elsword

rikuu (REDSHiFT)

Chara: Leonmitchelli
Job: Ranger (Yuri)

Kenal Closers pertama kali di channel youtube nya Steparu. Ada PV pertamanya Closer KR. Langsung jatuh hati sama chara design nya, terutama Yuri, Onee-san material banget. Kebetulan juga belom pernah main MMO Side-Scrolling gini, jadi ya interest nya lebih tinggi lagi. Tapi sayang, Closers KR region lock dan daftar baru harus punya alamat di KR.

Lama kemudian, denger kabar Closers bakal ada region JP nya!!!! "DIS GONNA BE GUD" Publisher SEGA, yang notabene nya constant update and event. Seiyuu. Touyama Nao as Yuri AAAAAAAAAAAA!! Pokok nya Closers JP itu TOP-NOTCH!!! Beda jauh sama Closers KR dan ID. Sayang, gw udah ngga main lagi karena kendala bahasa dan susah nyari VPN JP yang stabil.

Setahun kemudian, Megaxus bawa info tentang Closers bakal masuk Indonesia. Hype pengen main lagi akhirnya terobati. As expected sih, Closers ID bakal sama ama Closers KR. Tapi tetep aja berharap dibikin mirip Closers JP haha. Closers ID ada bagusnya dibandingkan sama Closers JP. Drop-rate nya lebih mudah, entah kenapa update nya sangat cepat di Closers ID, sistem stamina bikin player ngga main berjam-jam, dan yang paling bagus, Closers ID ngasih reward ngga tanggung-tanggung, baik pake banget. Thank you Closers ID Team!

Pesannya, Closers ID bener bener butuh translasi bahasa yang bagus dan konsisten. Padahal potensi story dan jokes nya bagus. Untuk update, mungkin pace nya diturunkan sedikit. Update yang terlalu cepat bisa berdampak buruk untuk player. Meraka akan sulit mengejar ketertinggalan dan memenuhi target. Dari pihak team Closrss ID juga begitu, update nya "wah" tetapi hasilnya kurang optimal

Dance Dance Closers

Naddic Games juga memproduksi spinoff Closers bergenre rhythm game bertajuk Dance Dance Closers. Dalam game yang sekilas seperti jiplakan Persona 4 Dancing All Night, kamu dapat memainkan karakter Black Lambs yang berdansa diiringi lagu. Sistem permainan mirip dengan Maimai/Project Diva dimana note bergerak ke tengah dan kamu diminta menekannya dengan tepat. Kamu juga dapat menyalakan special ability milik tiap karakter untuk memantapkan aksi dansa mereka.

The catch is, game ini diumumkan tanggal 1 April 2015 lalu. Sisanya tak usah dijelaskan ya.

Riezky Putra

Chara: EEnvy
Job: Striker (Seha)

Kesan Pesan: pertama kali tau game ini pas rilis di jp gara gara temen ngehype sama gamenya. Pertama pas dikasih tau biasa aja, tapi diumumin OBT/CBT(lupa yang mana duluan) langsung ikutan ngehype dan berhasil jadi beta tester nya juga.

Dulu sempat main Elsword jadi udah lumayan terbiasa pas pertama kali main. Gameplay nya asik, didukung juga dengan story dan artwork yang bagus, jadi bikin betah buat mainnya

Like most MMO game, Closer bakal lebih enjoyable kalo dimainin sama teman-teman, walaupun kebanyakan dungeon(konteks nya ini dari Gangnam-PG60, soalnya saya belom lanjut ke Lamb Keeper) bisa diselesain Solo. Dan kalau semua story udah diselesain, kayak semua game bertipe ini, bakal jadi repetitif. Dungeon -> scrap equipment yang ga dipake -> craft equip -> repeat. Jadi, kalau emang ga terlalu suka grinding nyari material buat bikin item, disini bakal jadi titik jenuh

Mungkin kebanyakan yg disini lebih (idk how to say it) permasalahin kearah translasi nya yang amburadul. Kalau saya lebih masalah kearah update yang bisa dibilang terlalu cepet. Baru rilis set Meister buat setiap job, langsung 1-2 minggu kemudian cap 70, yang bikin beberapa orang kelabakan mikirin equip harus ganti atau engga dan bikin beberapa orang jadinya males

Rafly (KAORI Nus.)

Chara: ZeroVoid
Job: Caster (Seulbi)

Najong gue butuh keyboard baru biar lebih nyes, oh well nvm senam jari spamming tombol ampe mampus aja, oh iya tertarik main karena untung pake dub Korsel, lebih bagus ini.

Ramadhan Putra

Chara: RAMAWOLFIE
Job: Caster (Seulbi)

Kesan pertama dari segi artwork bagus segi cerita juga menarik. Pesannya translasi percakapan character ama info lokasi itu perlu diperbaiki aja.

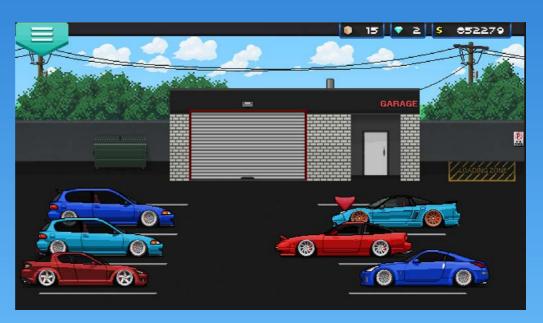
Developer: Studio Furukawa
Genre: Racing, RPG

Jepang merupakan salah satu kiblat otomotif dunia yang terdepan. Selain menciptakan berbagai mobil yang populer di kalangan pecinta otomotif, Jepang juga merupakan rumah dari berbagai aliran kultur modifikasi mobil. Mulai dari gaya *JDM*, *VIP*, *shakotan*, *retro*, hingga yang saat ini ramai yaitu tren *fender/bodykit* lebar yang dipopulerkan pabrikan seperti **Rocket Bunny**, **Liberty Walk**, dan **RWB**.

Tren inilah yang coba diangkat oleh **Pixel Car Racer**, sebuah game mobile untuk **iOS** dan **Android** produksi **Studio Furukawa**. Dalam game ini kamu dapat memodifikasi puluhan mobil *sport* favoritmu. Tentunya ada banyak sekali mobil Jepang di sini mulai dari mobil retro seperti **Datsun 240ZG** hingga pembunuh *supercar* modern **Nissan GT-R R35**. Meski begitu kamu juga bisa menemukan mobil dari negara lain seperti **Hyundai Genesis**, **Volkswagen Golf**, hingga **Ford Mustang** dan bahkan **Smart Fortwo**.

Pixel Car Racer saat ini masih berada dalam masa *open beta* yang bisa langsung kamu akses di *appstore*. Ada tiga mode permainan yang saat ini bisa dimainkan yaitu *drag race*, *capture the flag* serta *cruise*. Kalau kamu pernah memainkan game *flash* **Drag Race**, kontrol game ini tak jauh berbeda. Kamu dapat mengendalikan mobilmu secara *side scroll* dengan transmisi otomatis, manual, dan manual berkopling. Setiap menyelesaikan balapan, kamu akan mendapatkan uang dan EXP untuk *level up* dan menambah stat.

Untuk masalah modifikasi mobil, Pixel Car Racer menyediakan pilihan yang lengkap. Komponen dapat dimodifikasi secara manual seperti *bodykit*, *spoiler*, pelek, suspensi, rem, ban, piston, turbin, filter udara, hingga knalpot. Kamu juga dapat melakukan *tuning* ekstra seperti mengatur rasio gigi mobil, per, hingga sistem pengapian. (**mca_trane**)

Touhou Shinpiroku
Urban Legend in Limbo
Artikel : scopedog0097
PC
DEVELOPER TASOFRO
CERO 13+
GENRE FIGHTING
PRICE -

Touhou comes back ! Berbeda dengan game-game sebelumnya yang bergenre *vertical shoot'em up*, kali ini Touhou kembali ke game bergenre *fighting* ! **Touhou Shinpiroku ~ Urban Legend in Limbo (** 東方神秘録 **~ Urban Legend in Limbo)** merupakan game Touhou ke 14.5 yang dirilis pada tanggal 10 Mei 2015 di **Reitaisai 12**, dan seperti biasa game ini merupakan spin-off karena seri gamenya yang ada koma di belakang angkanya. Game yang dibuat oleh circle **Tasogare Frontier** dan **Team Shanghai Alice** ini masih bergenre yang sama yaitu *fighting* dan merupakan game ke-5 yang dirilis oleh **Tasofro** (Immaterial and Missing Power, Scarlet Weather Rhapsody, Hisoutensoku, Hopeless Masquerade, Urban Legend in Limbo).

Gensokyo kini mengalami insiden yang cukup unik, dimana legenda & mitos beredar di masyarakat dan meresahkan warga karena terkadang legenda & mitos tersebut berubah menjadi kenyataan. **Hakurei Reimu** dan **Kirisame Marisa** juga heran mengapa tiba-tiba ada legenda di dunia luar (dunia yang kita tinggali) bisa muncul disini, padahal Gensokyo sendiri terisolasi dengan dunia luar dengan adanya **Great Hakurei Border**, ditambah dengan munculnya orb-orb aneh yang mulai menghantui warga. **Hakurei Reimu**, **Kirisame Marisa**, dan **Ibaraki Kasen** pergi menyelesaikan insiden ini.

Gameplay

Kita bermain sebagai **Hakurei Reimu**, **Kirisame Marisa**, **Ibaraki Kasen** sebagai starter awal. Setelah selesai menamatkan story mereka, nanti ada penambahan karakter lainnya yang memiliki story yang berbeda-beda. Playable Character yang tersedia ada 14, yaitu :

Hakurei Reimu
Kirisame Marisa
Ibaraki Kasen
Kawashiro Nitori
Kumoi Ichirin
Hijiri Byakuren
Mononobe no Futo
Toyosatomimi no Miko
Komeiji Koishi
Fujiwara no Mokou
Futatsuiwa Mamizou
Sukuna Shinmyou-maru
Hata no Kokoro
Usami Sumireko

Setiap karakter memiliki story masing-masing yang terdiri dari 5 Battle, dimana battle ke-5 melawan final boss. Final Boss kali ini bernama **Usami Sumireko**, gadis esper pecinta okultisme yang berusaha masuk ke Gensokyo dan menyebarkan legenda & mitos dari dunia luar. Setiap karakter memiliki 3 pilihan **Spell Card** sebagai jurusnya dan memiliki **Last Word** sebagai *Finishing Move*. Ditambah dengan adanya

Occult Orb yang menjadi pembeda dari game-game fighting Touhou sebelumnya. Apa itu **Occult Orb**?

Occult Orb adalah sebuah orb berwarna ungu berisi legenda & mitos yang sering muncul pada saat battle, dan kita bisa menghilangkan/mendapatkannya dengan cara menyentuh ring di sekitar orb tersebut. Tapi kemunculan dan fungsi orb ini berbeda di setiap mode. Untuk **Story Mode**, Occult Orb muncul di Spell Card terakhir milik musuh (**Occult Attack**) dan selama kita tidak menyentuh & menghilangkan orb tersebut, musuh akan kebal (invincible) dari serangan kita. Occult Attack akan hilang apabila kita terus menyentuh ring yang muncul di orb ketika Occult Attack dikeluarkan, apabila berhasil maka musuh akan tak sadarkan diri selama beberapa detik sebelum mengeluarkan Occult Attack lagi.

Sedangkan di mode **VS Com**, **VS Player**, **VS Network**, Occult Orb muncul 20 detik setelah pertarungan dimulai dan tambahan 5 detik untuk mengeluarkan efek pada background. Background pertarungan mengalami perubahan ketika orb ini muncul berupa efek yang disebut **Mystery Spot**. Kita bisa mendapatkannya dengan cara menyentuh ring di sekitar orb, namun sebisa mungkin lakukan dengan cepat karena musuh juga bisa mendapatkannnya. Apabila kita/musuh mendapat orb hasil rebutan, maka akan terisi di **Occult Meter** yang terletak di bawah Timer dengan warna merah (kita) dan warna biru (musuh). Occult Orb di mode ini memuat legenda & mitos yang terkenal di dunia kita dan memiliki karakteristik masing-masing, berikut **Mystery Spot** yang muncul ketika Occult Orb datang.

Game fighting ini masih menggunakan traditional 2D sprite saat pertarungan. Sedangkan latar menggunakan 3D CG.

Stonehenge : Ketika Occult Orb muncul, efek yang satu ini memunculkan tembok di sisi kiri dan kanan dan tembok tersebut maju ke tengah, cocok untuk pertarungan jarak dekat.

Nazca Lines : Efek yang satu ini tidak merubah tampilan background. Namun jika menyentuh Occult Orb ketika efek ini berlangsung, health point kita akan terisi sedikit demi sedikit

Tower of Babel : Efek ini juga tidak merubah tampilan pada background pertarungan, tapi ketika menyentuh Occult Orb, Orb tersebut akan mengeluarkan peluru yang mengincar kita.

Lunar Capital : Bulan muncul di permukaan ketika pertarungan. Karena berada di Bulan, efek yang ditimbulkan adalah serangan jarak jauh (Shot) yang melambat dan kita bisa loncat sangat tinggi karena gravitasi di Bulan yang ringan.

Pyramid : Pyramid muncul di background pertarungan. Pyramid ini memiliki kekuatan untuk memperkuat Occult Attack kita/musuh.

Hell Valley : Efek ini memunculkan kabut di bagian setengah bawah background, dan apabila kita/musuh masuk ke kabut itu, health point akan berkurang sedikit demi sedikit.

Yomotsu Hirasaka : Sama seperti Hell Valley, hanya saja health point berkurang ketika efek ini muncul. Tapi jangan kuatir karena health point akan pulih kembali setelah efek ini hilang.

Lalu, game ini juga terdapat **Last Word**, sebuah *finishing move* yang hanya bisa diaktifkan jika kita memiliki **minimal 4 Orb** di **Occult Meter**. Orb yang kita miliki akan hilang ketika mengaktifkan Last Word, dan untuk bisa menggunakannya lagi kita harus rebutan orb di VS Com, VS Player, VS Network. Sedangkan di Story Mode, Occult Meter akan terisi secara bertahap di setiap battle dan Last Word di mode ini hanya bisa dipakai 1 kali setiap Battle.

Game ini juga memuat mode baru yaitu VS Network, yang dapat digunakan untuk bertarung dengan player lain dengan menggunakan koneksi internet. Sebagai tambahan, ada menu khusus bernama Profile yang dapat menyimpan progress permainan dan berfungsi sebagai akun di mode VS Network.

Sama seperti **Hopeless Masquerade**, ada **Spell Bar** di pojok kiri (kita) dan kanan (musuh) layar yang merupakan sumber energi **Spell Card**. Cara mengisinya cukup mudah, tinggal menyerang musuh / menangkis serangan musuh dan bisa diisi ulang hingga 2x batas meter untuk memperkuat Spell Card. Lalu disebelahnya ada 5 Api yang merupakan stock untuk mengeluarkan serangan special (default C) dan serangan jarak jauh/shot (default X).

Anyway, let's talk about BGM. BGM yang dipakai semuanya baru, kecuali BGM masing-masing karakter yang merupakan aransemen ulang dari BGM original masing-masing karakter di game Touhou official. Tentunya **ZUN** juga ikut berpartisipasi dalam pembuatannya. Berbeda dengan game Touhou buatan Tasofro sebelumnya dimana U2 Akiyama dan ZUN yang membuat dan mengaransemen BGM, kali ini ada beberapa circle Touhou yang ikut berpartisipasi dalam mengaransemen BGM. Disini ZUN membuat 2 BGM baru, yang pertama BGM theme Ibaraki Kasen berjudul **Battlefield of Hanahazama**, sedangkan yang satu lagi adalah BGM theme Usami Sumireko berjudul **Last Occultism ~ Esotericist of the Present World**.

O iya, sedikit bocoran nih. Di VS Com, VS Player, VS Network, Usami Sumireko masih belum bisa dipakai sebagai fighter alias masih unlocked, cara mendapatkannya adalah tamatkan story 13 karakter untuk membuka story Usami Sumireko, lalu tamatkan storynya. Selamat bermain!

Kontrol game ini termasuk sederhana bila dibandingkan misalnya Street Fighter series. Pemain cukup menekan tombol arah dan aksi untuk menggunakan variasi serangan lain. Tombol aksi bisa ditekan beberapa kali untuk menghasilkan combo. Jadi tak perlu mengikuti "resep" jurus yang telah ditentukan oleh developer. Game ini mendukung gamepad.

Playable Character

Inilah para karakter Touhou Shinpiroku ULiL yang bisa dimainkan. Setelah memilih karakter, pemain juga perlu memilih jenis spell card yang akan digunakan. Masing-masing spell memiliki parameter Power, Speed, Range, Future juga cost untuk melancarkan serangan. Tergantung jenis speel card yang digunakan, pemain bisa bertarung lebih agresif atau defensif.

HAKUREI REIMU

Miko dari kuil Hakurei. Karakter All Rounder, namun serangannya lebih dominan di jarak menengah. Serangan specialnya memiliki damage yang besar serta serangan melee dan shot yang mudah dikombinasikan menjadi rentetan combo yang indah sekaligus memiliki damage yang lumayan besar.

SPELL CARD

Spirit Sign “Fantasy Seal”
Divine Arts “Omnidirectional Dragon-Slayer Circle”
Treasure “Yin Yang Asuka'i ”

LAST WORD

To think that there'd be a Shrine Maiden in the Gap!

KIRISAME MARISA

Penyihir dari Forest of Magic. Karakter All Rounder dengan Serangan jarak dekat yang cukup lebar, bagus bagi pemain pemula. Lalu ia memiliki serangan shot bersifat *omnidirectional*, bisa dilontarkan ke segala arah. Tak hanya itu, 2 dari 3 Spell Card miliknya memiliki range dan damage yang cukup besar.

SPELL CARD

Love Sign “Master Spark”
Comet “Blazing Star”
Star Sign “Satellite Illusion”

LAST WORD

Lovely! Ms. Hanako of the Toilet

IBARAKI KASEN

Kappa yang merupakan petarung tipe Middle Range ini memiliki range serangan jarak jauh yang baik. Namun yang menjadi kekurangannya adalah speednya yang agak lamban, karena dia terbang menggunakan baling-baling di tas punggung.

SPELL CARD

Heavy Rain “Great War Beneath the River”
Bubble Sign “Fire! Bubble Dragon”
Battle Machine “Fly! Sanpei Fight”

LAST WORD

Loch Ness is Here Right Now!

KAWASHIRO NITORI

Hermit yang hanya memiliki satu tangan. Tangan yang satunya berupa kain yg dililit. Karakter ini tipenya Close-Middle Range Combat, bahkan Last Word miliknya bersifat Close Range. Defense miliknya sangat lemah dan gampang dihancurkan tapi kalau masalah Speed, dia jagonya.

SPELL CARD

Wrap Sign “Prosthetic Arm Proteus”
Dragon Sign “Dragon's Growl”
Hawk Sign “Hawk Beacon”

LAST WORD

Hand of Monkey, Rip off the Enemy!

HIJIRI BYAKUREN

Pendeta Buddha yang ramah dan penyayang. Serangan meleenya sangat pendek, dan shotnya lemah. Tapi, mempunyai 3 Spell Card dengan damage paling besar di game ini. Last Wordnya unik, menyerang musuh dengan menabrak motornya.

SPELL CARD

Heaven Sign "Master of Great Trichiliocosm"
Heaven Sign "Brilliance of Mahavairocana"
Heaven Sign "Five-Element Mountain of Shakyamuni"

LAST WORD

Race Through the Sky for 100 Kilometers!

KUMOI ICHIRIN

Sahabat Hijiri Byakuren yang bisa mengendalikan awan Cumulonimbus. Serangan meleenya memiliki range yang luas dan mampu menghancurkan Defense dengan mudah. Tapi Last Word-nya hanya Middle Range dan damage relatif kecil. Salah satu karakter dengan Speed lamban.

SPELL CARD

Storm Sign "Autumn Storm Clouds of Buddhist Retribution"
Cumulonimbus "Foreseeing Nyuudou Cloud"
Clenched Fist "Deadly Wind of Penitence"

LAST WORD

A 265-Centimeter Fiend Appears!

MONONOBE NO FUTO

Tukang lempar piring XD sekaligus teman dekat Toyosatomimi no Miko. Memiliki damage serangan shot dan special yang tinggi. Damage spell card bisa diperbesar bila mengumpulkan piring 0-5 buah. Karakter yang memiliki Speed dan Mobility yang tinggi.

SPELL CARD

Wind Sign "Miwa Plate Storm"
Blaze Sign "Taiyi True Fire"
Fate "Opening Gate for Catastrophe"

LAST WORD

Even in Death, One Plate is Missing!

TOYOSATOMIMI NO MIKO

Penyebar Taoism di Gensokyo. All-Rounder yang memiliki serangan shot yang bervariasi. Sangat menyebalkan bila menjadi musuh. Karena Occult Attack miliknya sulit dihindari, ditambah dengan arah serangan yang sulit untuk diprediksi.

SPELL CARD

Hermit Sign "Taoist of the Land of Rising Sun"
Tao Sign "Heavenly Way at the Top of Palm"
Human Sign "Tradition of Just Rewards"

LAST WORD

As a Special Service, I'll Let You Choose Both!

SUKUNA SHINMYOUMARU

Youkai kurcaci yang tinggal di Shining Needle Castle. Meski badannya kecil, namun Speed dan Mobilitynya sangat tinggi. Spellcard miliknya memiliki tingkat kecepatan yang tinggi. Serangan Specialnya dapat menghancurkan Guard musuh dengan cepat.

SPELL CARD

Mallet "Lavish Banquet of Legend"
Inchling "One-Inch Samurai with a Half-Inch Soul"
Fishing Sign "Adorable Tai Gong Wang"

LAST WORD

Grow Bigger, Oh Green Giant!

KOMEIJI KOISHI

Adik dari Komeiji Satori. Speednya lamban namun semua dikompensasi oleh serangan specialnya yang unik dan efektif untuk pertarungan jarak dekat dan jauh. Cost yang diperlukan untuk mengaktifkan Spellcardnya sangat murah dan gampang diisi ulang.

SPELL CARD

Suppresion "Super Ego"
Instinct "Release of the Id"
Dream Sign "Ancestors are Watching You"

LAST WORD

I'm Going to Call You Now, So Answer the Phone

FUTATSUIWA MAMIZOU

Baketanuki yang dapat mengubah wujudnya. Serangan meleenya sangat luas namun shotnya sangat lemah. Salah satu Spellcard miliknya, tidak memiliki damage namun mampu mengubah musuh menjadi wujud yang sebenarnya. Last Wordnya terinsipirasi dari Men in Black.

SPELL CARD

Transformation "Bunbuku Hot Soup Bathtub"
Transformation "Youkai World Gate of One Hundred Demons"
Transformation "Futatsuiwa Clan's Curse"

LAST WORD

Space Security Leak! Deal With the Situation Promptly

HATA NO KOKORO

Tsukumogami (Youkai berwujud benda) dari topeng yang tidak mempunyai ekspresi. Kombinasi serangan meleenya sangat cepat, indah, dan memiliki range yang luas. Selain itu, Spellcardnya mudah diisi ulang dengan cepat dan serangannya bersifat middle-range.

SPELL CARD

Angry Mask "Mask of an Angry Hated Wolf"
Possession "Four Humors Possession"
Melancholy Mask "The Man of Qi Worries about the Earth"

LAST WORD

I'm Still Pretty Like This, Right?

USAMI SUMIREKO

Final Boss di game ini. Speed karakter ini sangat lamban, penggunaan serangan special dan Spellcard yang sangat boros, namun semua dikompensasi oleh serangan melee dan shot yang luas. Memiliki Last Word dengan range yang luas, dan merupakan Last Word terbaik di game ini.

SPELL CARD

Gun Sign "3D Printer Gun"
Psychokinesis "Psychokinesis App"
Psychokinesis "Telekinesis – Electric Tower"

LAST WORD

See Visions of the Other World's Lunacy!

FUJIWARA NO MOKOU

Gadis yang mendapat kemampuan hidup abadi setelah meminum Hourai Elixir. Semua serangannya berbasis api dan secara otomatis mengurangi darahnya. Bisa terisi lagi setelah menggunakan kemampuan " Resurrection."

SPELL CARD

Blaze Sign "Self-Destruction Giant Flame Whirlwind"
Undying "'South Wind, Clear Sky' Soaring Kick"
Cursed Talisman "Indiscriminate Ignition Cards"

LAST WORD

Let This Whole World Burn Away to Nothing!

Minimum Spec

CPU: multi-core 2GHz+
Memory: 2GB+
Installed capacity: 200MB
Video Card: DirectX9.0c, more than VRAM512MB with ShaderModel2.0
Display: 1280×720 resolution
Sound: corresponding to DirectSound
DirectX: DirectX9.0c+
Input Devices: Keyboard, gamepad

Fenomena Pokemon GO Di Indonesia

Tahun 2016 memang belum selesai, tapi setidaknya kita bisa memberi penghargaan untuk “aplikasi HP terheboh selama 2016” kepada **Pokemon GO**. Ketika Pokemon GO rilis pada lebaran hari pertama yaitu 6 Juli 2016, semua foto pada linimasa saya tidak lagi berisikan foto sanak famili, penderitaan arus mudik ataupun kosongnya Jakarta, melainkan kumpulan *screenshot* dan koleksi monster yang sudah mereka tangkap dalam Pokemon GO. Saya kira tren Pokemon GO hanya sebatas di kalangan teman-teman saya yang memang sudah menyukai Pokemon ketika menjadi mainan wajib anak-anak SD di kala istirahat bersama abang-abang penjaja Game Boy.

Ternyata saya salah.

Teks: ikarifseiei
Layout: mca_trane

Dalam kurun waktu hanya seminggu aplikasi ini berhasil menggemparkan dunia dan Indonesia. Semua orang tiba-tiba pergi ke masjid dan tempat ibadah lainnya demi mencari sebuah pokemon. Setiap saya melihat seseorang berjalan dengan memegang *smartphone*, sudah pasti dia sedang mencari pokemon.

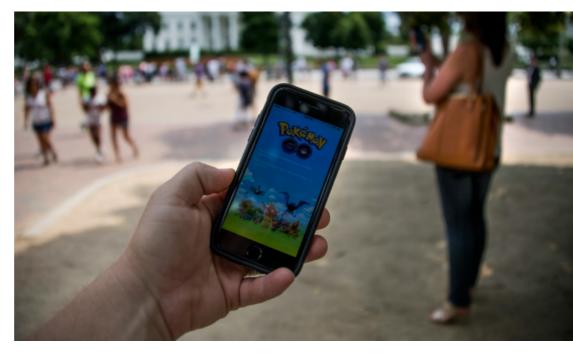
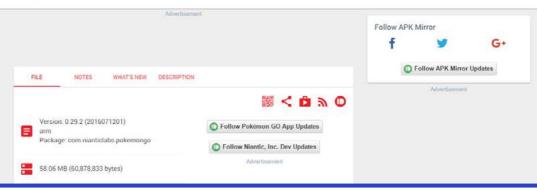
Hal ini juga dimanfaatkan oleh beberapa bidang usaha mulai dari UKM sampai ke perusahaan besar. Sudah tidak terhitung berapa bidang usaha yang mempromosikan Pokemon GO mulai dari pernak-pernik Pokemon GO, mall, toko perkakas, obat masuk angin, pemerintahan daerah, aplikasi *clickbait*, ojek *online* sampai diparodikan menjadi sampul majalah berita yang paling berpengaruh di negeri ini.

Kelatahan masyarakat Indonesia ini juga dimanfaatkan oleh beberapa pihak yang memanfaatkan orang-orang yang mempunyai pikiran dangkal serta malas mencari tahu. Ada yang menyebutkan Pokemon GO anti-agama dengan menjabarkan bahwa aplikasi tersebut adalah agenda Amerika untuk menginvasi masjid di Indonesia. Malah ada yang mengatakan bahwa Pokemon artinya “sembahlah Yesus” dalam bahasa Siberia.

Pokemon GO dan Indahnya Pembajakan

Kehebohan Pokemon GO di Indonesia sebenarnya menyimpan satu aib besar, karena sebenarnya Pokemon GO belum resmi dirilis di Indonesia dan tidak ada di **Google Play** ataupun **Apple App Store** lokal. Otomatis semua pengguna *smartphone* di Indonesia mendapatkan game ini dengan mengunduh secara illegal, atau bahasa proletarnya *ngebajak*.

Tetapi masyarakat kita terlihat senang-senang saja dan tidak mempermasalahkan hal tersebut. Malah harusnya kita bangga karena si empunya Pokemon yaitu orang Jepang saja belum bisa bermain game ini. Diliput berbagai macam media internasional pula karena Indonesia adalah satu-satunya negara di Asia yang bisa main Pokemon GO meskipun *ngebajak*.

Kalau soal pembajakan, Indonesia adalah surga bagi para pembajak. Semua lini hiburan utama seperti film dan musik serta perangkat lunak komputer semua dibajak. Di era internet seperti sekarang, pembajakan juga semakin tidak terkendali

Berkali-kali pemerintah memblokir situs bajakan dengan **Internet Positif**, berkali-kali juga muncul situs bajakan baru bak jamur di musim hujan. Permasalahan pembajakan ini juga menjadi masalah dunia, tetapi sepertinya dunia juga capek akan permasalahan ini karena semakin sering ditutup semakin berulah orang-orang untuk membajak.

Pembajakan, terutama di Indonesia, memang sulit untuk diberantas karena kebanyakan orang Indonesia mempunyai pola pikir *"mendingan beli makanan daripada beli [masukkan judul game, judul film, judul software, judul album, layanan streaming]"* dan *"kalau ada yang gratis atau lebih murah, ngapain bayar mahal."* Ditambah lagi ada pepatah *"buat makan aja susah"*.

Pembajakan sendiri sebenarnya adalah bidang abu-abu. Kita bisa bilang bahwa pembajakan itu menghentikan seseorang untuk berkarya lebih karena telah "mencuri" karya orang tersebut. Namun di satu sisi, pembajakan merupakan alat promosi yang sangat efektif untuk menjangkau pasar unik yang tidak pernah dipetakan sebelumnya seperti Indonesia.

Sebenarnya kalau boleh jujur apa yang terkenal di Indonesia hampir semuanya berawal dari pembajakan, dan Pokemon GO bukan satu-satunya karya yang populer lewat pembajakan. Dimulai dari *anime* yang berasal dari Jepang. Bukan menjadi rahasia lagi kalau 98% orang di Indonesia mengonsumsi *anime* dari berbagai macam situs ilegal. Meskipun Jepang sudah memberikan situs untuk menonton *anime* secara legal, tetap saja orang Indonesia lebih senang menonton dari sumber ilegal. Terkadang kita harus *ngeles* ketika ditanya orang Jepang mengenai hal seperti, *"kok kamu tahu banyak soal anime ini, padahal setahu saya ini anime ga terkenal banget di Jepang dan hanya disiarkan di sana."*

Pembajakan, terutama di Indonesia, memang sulit untuk diberantas karena kebanyakan orang Indonesia mempunyai pola pikir "kalau ada yang gratis atau lebih murah, ngapain bayar mahal."

Ini karena memang masyarakat di sana sensitif soal pembajakan dan menjunjung tinggi originalitas. Musik Jepang di sini juga hampir semuanya dibajak. Sebelum **Spotify**, **JOOX** dan **iTunes** muncul di Indonesia, satu-satunya jalan untuk mendengarkan musik Jepang adalah mengunduh secara ilegal di internet.

Jika *anime* dan musik Jepang tidak dibajak di sini, maka acara yang berbau kebudayaan Jepang atau saya sering sebut Jejepangan akan tetap sepi seperti 15 tahun yang lalu, dan acara seperti **Ennichisai** atau **Anime Festival Asia** tidak akan bisa menarik pengunjung lebih dari 2000 orang. Acara Jejepangan yang berskala kecil dan menengah juga tidak akan menjamur seperti sekarang jika tidak ada internet dan pembajakan. Bahkan saya yakin drama *cosplayer* receh sampai drama **Hatsune Miku** di **Miku Expo Indonesia** tidak akan terjadi kalau tidak ada yang *ngebajak anime* dan musik Jepang.

Pembajakan ini juga memicu pembicaraan tentang kultur pop Jepang di Indonesia. Melalui pembajakan kita mungkin tidak bisa menemukan orang yang asyik untuk berbicara soal Jepang lebih mendalam. Jumlah pelajar bahasa Jepang di Indonesia juga meningkat pesat berkat adanya pembajakan seperti ini.

Beberapa band di Indonesia juga mendapatkan kepopulerannya dari pembajakan terutama dari VCD musik yang biasanya diputar di pinggir jalan atau

pinggir pasar. Band yang mempunyai warna musik melayu atau menye-menye seperti **Radja**, **Kangen Band, Hijau Daun**, **Wali**, **Asbak Band**, **D'Bagindas** dan [masukkan kata benda] Band menjadi populer di pertengahan sampai akhir 2000an berkat lagunya sering diputar di pinggir jalan beberapa daerah di Indonesia.

Saya pernah diceritakan bahwa hampir semua label besar di Indonesia pada saat itu menolak untuk memasukkan artis tersebut ke katalog mereka karena dianggap tidak menjual dan terlalu *ndeso*. Beberapa orang yang ada kaitannya dengan industri musik mulai memasukkan materi band melayu yang sebelumnya ditolak oleh label dan menjualnya dalam format VCD bajakan.

Tak disangka animo masyarakat akan musik tersebut ternyata mampu membalikkan belantika musik Indonesia selama hampir separuh dekade. Pembajakan mampu menjadi media promosi yang paling efektif serta menjadi tolak ukur kesuksesan sebelum digiring untuk meneken kontrak agar bekerja sama dengan label besar, untuk mendistribusikan karyanya secara legal dengan cakupan lebih luas.

Hasil dari promosi melalui pembajakan membantu industri musik Indonesia melalui penjualan RBT atau Ring Back Tone. Kebanyakan dari band ini memang tidak bagus-bagus amat dari segi penjualan fisik, tapi mereka menjadi raja dalam penjualan RBT dengan jumlah download yang bisa mencapai 10 juta kali setiap lagunya. Masyarakat kita tidak memperdulikan kualitas dan durasi RBT yang memang dibawah standar, tetapi pola pikir masyarakat kita yang senang bergaya dan latah akan teknologi baru membuat RBT menjadi sumber pemasukan utama industri musik Indonesia pada saat itu. Dan semua hal tersebut dimulai dari pembajakan atas suatu karya.

Marcin Iwinski dari **CD Projekt** dan **Kevin Parker** dari **Tame Impala** percaya bahwa ketika suatu karya memang sudah bagus maka pembeli akan datang dengan sendirinya. Untuk mengetahui suatu karya bagus atau tidak bisa dilihat dari respon mereka di internet dan mereka tidak mempermasalahkan mereka mendapatkan sumber karya mereka dari mana. Yang penting ada *feedback* dari pengguna.

Pembajakan dapat membuat *brand awareness* suatu karya/produk semakin terlihat di mata publik. Banyak perusahaan yang menggelontorkan uangnya untuk promosi agar produk atau karyanya bisa diketahui oleh orang luas, dengan hasil akhir yaitu pembelian produk yang dipasarkan. Dengan pembajakan, perusahaan tidak perlu repot-repot untuk mengatur strategi yang pas agar *brand* yang ia ciptakan laku. Anggap saja rugi yang keluar akibat pembajakan sebagai biaya promosi untuk membuat mereknya terkenal. Pembajakan juga dapat mencakup pasar yang lebih luas atau pasar yang sebenarnya bukan target utama dari perencanaan awal. Contoh yang paling terlihat adalah *anime* dan *manga* yang menjadi mesin utama Jepang dalam propaganda halusnya kepada dunia.

Niantic Labs harusnya bersyukur ketika server mereka overload karena banyaknya pemain yang memainkan game Pokemon GO, baik secara legal maupun ilegal.

Kembali lagi ke bahasan awal yaitu Pokemon GO. **Niantic Labs** selaku pembuat Pokemon GO harusnya bersyukur ketika *server* mereka *overload* karena banyaknya pemain yang memainkan game ini, baik secara legal maupun ilegal. Teman saya yang dulunya pernah bekerja di operator telekomunikasi berkata bahwa jika pada saat malam hari koneksi internet mulai lemot, maka penyedia layanan tersebut telah sukses menjaring pelanggan karena bagi mereka server *overload* menunjukkan bahwa banyak pengguna yang memakai jasa mereka.

Pembajakan massal Pokemon GO di Indonesia harus dilihat dari sisi positif terutama bagi para pecinta Pokemon. Pokemon yang dulunya dianggap "mainan anak kecil" menjadi topik yang paling dibicarakan sepanjang bulan Juli 2016. Semua orang berkumpul dan berinteraksi di masjid sehingga masjid kembali kepada fungsi awalnya ketika masa Nabi yaitu tempat berkumpul. Silaturahmi terjalin antar para pemain Pokemon GO dan para pemain Pokemon lama. Usaha mulai dari baju, boneka, *case handphone* sampai ojek *online* juga untung berkat game yang belum dirilis di Indonesia.

Pokemon GO bersama *anime*, musik dan berbagai karya lainnya menjadi bukti bahwa Indonesia susah untuk lepas dari pembajakan karena memang mental bangsa ini lebih senang dengan sesuatu yang gratisan ketimbang membayar. Sepanjang pembajakan menjadi medium yang ampuh untuk meningkatkan *brand awareness* terhadap suatu produk dan berujung kepada kesuksesan produk tersebut, maka pembajakan akan terus ada, malah dibutuhkan. Intinya kalo ga dibajak ga keren lah.

Bajakan di Sisi Yang Lain

Kevin Parker (Tame Impala)

Saya dulunya mengunduh musik secara ilegal. Semuanya pernah. Tidak ada yang bersih. Semuanya pernah melakukannya. Jika seseorang berkata 'Hei, aku suka albummu, itu sesuai denganku ketika aku putus cinta, tapi aku mengunduhnya secara gratis' saya akan berkata 'Bagus! Itu bagus!'. Mungkin dia tidak punya uang untuk membeli album, tetapi jika dia tetap mendengarnya dan hal tersebut menjadi bagian penting dalam hidupnya, itu saja yang saya minta. Saya tidak mau 20 dollar darinya.

Marcin Iwinski (CD Projekt)

Faktor pembajakan merupakan hal yang tidak masuk akal karena kami tidak bisa memaksa orang-orang untuk membeli sesuatu terutama di negara dengan penghasilan rendah dimana orang-orang tidak bisa membeli game seharga 50 dollar. Kami memang tidak suka ketika orang mencuri produk kami tapi kami tidak akan mengejar mereka dan membawanya ke penjara. Kami berpikir keras untuk meyakinkan orang-orang tersebut untuk membeli produk kami dengan cara yang positif, jadi ketika mereka membeli produk kita di lain waktu mereka akan senang dengan produknya dan mengatakan pada temannya untuk tidak dibajak.

7 Reaksi Orang Indonesia Dalam Menanggapi Pokemon GO

Jujur saja, saya tidak pernah sebingung ini melihat suatu fenomena tentang game di Indonesia. Gak tahu kenapa game ini bisa fenomenal banget sampai dibicarakan banyak orang. Padahal dulu ada game yang populer di masyarakat seperti **Clash of Clans**, **Plants vs Zombies**, **Candy Crush Saga**, **Modoo Marble** atau **Tahu Bulat** tapi semuanya kalah oleh Pokemon GO dalam waktu kurang dari sebulan.

Media sosial pun tumpah ruah dengan postingan Pokemon GO dan tentunya mengundang berbagai macam tanggapan dan reaksi dari orang kita yang masih menjunjung tinggi adab kelatahan dan ikut-ikutan. Berikut reaksi orang-orang kita akan Pokemon GO yang dirangkum dari pantauan saya di media sosial. Rekasi ini juga dapat menggambarkan ciri-ciri orang Indonesia secara *general*.

"Akhirnya, Pokemon GO muncul juga!!"

Reaksi seperti ini biasanya muncul pada orang yang memang mencintai Pokemon semenjak HP Nokia 3310 booming di kalangan anak muda. Atau bagi yang sebelumnya pernah main Pokemon di berbagai macam medium, mau itu yang original seperti **GameBoy** hingga **3DS** atau bajakan seperti *emulator*.

"Oh, Pokemon GO udah muncul toh."

Reaksi seperti ini biasanya muncul pada orang yang mencintai Pokemon dari dulu tapi sayangnya HP mereka masih HP jadul atau memang dia tidak tertarik untuk bermain Pokemon GO, karena sayang kuota dan sayang baterai HP. Orang seperti ini biasanya heboh di dalam hati tapi malu-malu untuk melampiaskannya.

"Pokemon GO itu apaan sih?"

Reaksi seperti ini muncul pada orang yang tidak tahu apa-apa tentang Pokemon sebelumnya. Orang seperti ini biasanya hanya mengamati apa yang teman-temannya *share* di media sosialnya dan biasanya jika diberi tahu ada kemungkinan dia mencari link *download*nya.

"Wah seru juga gamenya."

Reaksi seperti ini muncul pada orang yang sudah mendownload Pokemon GO di HP nya dan mulai berburu mencari Pokemon di berbagai sudut kota. Game ini seru karena mengharuskan pemain keluar rumah untuk menangkap monster-monster yang menggemaskan.

"Eh, Charmander itu apa sih?"

Reaksi ini muncul kepada pemain baru yang belum pernah bermain Pokemon sebelumnya (sampai muncul istilah trainer karbitan). Reaksi ini terjadi pada orang-orang yang memasang Pokemon GO karena ikut-ikutan atau lagi nge*trend* aja, nanti kalo *trend*nya udah ilang terus udah gak rame paling dihapus karena makan memori.

"Pokemon GO itu berbahaya buat anak-anak, dapat menyebabkan malas belajar, malas mengerjakan PR, malas beribadah, membangkang sama orang tua dan malas-malas lainnya"

Reaksi ini muncul di kalangan orang tua yang kaget dengan teknologi baru dan masih hidup di era dimana TV swasta baru ada satu di Indonesia. Reaksi orang seperti ini biasa kita temukan pada orang di atas 30 tahun yang mempunyai tingkat paranoid tinggi dan beli *smartphone* cuman buat dipamerin sama tetangga sebelah (padahal buka SMS aja masih ribet). Orang seperti ini biasanya akan merazia HP anaknya/anak muridnya untuk mencari aplikasi Pokemon GO karena menurut mereka Pokemon GO jauh lebih berbahaya daripada video 3gp 18++ dan judi *online*.

"POKEMON GO HARAM!! KARENA MENGANDUNG BAHASA YAHUDI, IBRANI, DAN AGENDA AMERIKA, FBI, CIA UNTUK MELUMPUHKAN [masukkan nama agama]"

Reaksi ini muncul di kalangan para fanatis agama yang biasanya tidak mau dan tidak mencari tahu apa itu Pokemon. Reaksi ini dapat kita temukan dari orang yang menganggap bahwa **Jonru** adalah sumber informasi yang tepat ketimbang media besar (dan menganggap media besar adalah kafir), suka sekali mengkafir-kafirkan, terlalu gampang terprovakasi hal-hal sepele, suka mengurus negara orang lain, asal comot dan tafsir kitab suci agar terlihat "beragama", dan sering sekali men-*share* berita yang judul awalnya adalah kata seperti "*Subhanallah*", "*Masya Allah*" dengan akhiran "Sebarkanlah", "Ketik Amin". Orang seperti ini biasanya jika diberi tahu fakta yang sebenarnya dia hanya menjawab "Nggak tahu, saya cuma *share*." sebagai jawaban ngeles darinya (padahal dalam hati dia kesal karena di-skak mat).

Itulah ketujuh reaksi masyarakat Indonesia akan Pokemon GO. Mudah-mudahan jamaah sekalian yang membaca postingan ini hanya mentok di nomor 1 – 5 bukan 6 – 7. Amin.

Pokemon GO dan Cacat Nalar Orang Indonesia

Pokemon GO adalah permainan yang sarat akan sensasi dan kontroversial, setidaknya di negara kita yang tercinta ini. Game bajakan ini dengan cepat menjadi buah bibir dalam waktu cepat. Apapun teori yang menyebabkan kepopuleran Pokemon GO sebenarnya bisa ditarik dari dua kata yaitu gratis dan *sociable*. Dua hal ini dapat mengunci perhatian masyarakat Indonesia karena orang-orang kita masih kurang menghargai suatu karya serta ingin terlihat *up-to-date* di sosial media.

Ah, ngomong-ngomong soal orang Indonesia, sebenarnya orang Indonesia ini mempunyai pemikiran yang seringkali *out of the box* seperti pernah membuat mobil hemat energi, membuat tenaga listrik dari sampah dan masih banyak lagi. Tapi karya tersebut seringkali kalah dengan pemikiran *out of the box* lainnya. Bukan, kali ini saya tidak berbicara penemuan yang lebih sensasional atau fenomenal, tetapi saya berbicara tentang sensasi dan cocoklogi kepercayaan. Dan Pokemon GO, game yang jelas-jelas buatan Niantic Labs dan Nintendo menjadi salah satu korbannya.

Entah mengapa dua minggu setelah banyak orang memainkan Pokemon GO semuanya langsung meributkan tentang Pokemon GO, mulai dari golongan tua dengan segala ocehan klisenya tentang bahaya main game sampai ke titik paling konyol adalah golongan muda yang mengaku dirinya penegak agama dengan mengatakan bahwa Pokemon berasal dari kata Yahudi yang mengatakan "Tuhan itu lemah". Belum selesai dengan kekonyolan tersebut, sebuah sekolah di Garut merazia game Pokemon GO pada *handphone* anak muridnya, jika ketahuan memasang Pokemon GO maka dia akan diberi hukuman. Wow, ternyata dosa memainkan Pokemon jauh lebih besar daripada mempunyai video *esek-esek* 3gp dan aplikasi judi yang jelas-jelas lebih merusak.

Jangan lupakan tentang berita di infotainment yang mengatakan "Seorang Artis Tercebur di Got akibat Bermain Pokemon GO". Sontak semua orang langsung menyalahkan gamenya bukan orangnya yang tidak berhati-hati. Atau lihatlah *headline* koran pada tiga minggu kemarin dimana semuanya ramai-ramai memberitakan Pokemon GO dan langsung menghakimi bahwa game ini berbahaya

na·lar *n* 1 pertimbangan tt baik buruk dsb; akal budi: *setiap keputusan harus didasarkan — yg sehat*; 2 aktivitas yg memungkinkan seseorang berpikir logis; jangkauan pikir; kekuatan pikir;

Pokemon GO di Mata Public Figure Lokal

Brigjen Agus Rianto

(Karo Kemnas Polri)

"Yang pasti kita berharap pada mereka yang mau bermain harus benar paham apa yang dimainkan dan di mana bermainnya. Jangan sampai kerja tapi main kan bisa mengganggu kinerja. Juga jangan jalan sambil main nanti gak bisa lihat lingkungan." (via BeritaSatu)

Arteria Dahlan

(Komisi II DPR)

"...untuk mengganggu keamanan nasional dan aksi spionase kayaknya enggak ya, analisanya terlalu jauh. Inovasi teknologi tidak boleh dihambat, karena itu bagian dari peradaban kemanusiaan. Kita hanya bisa menjaga potensi dan perilaku menyimpangnya. Tugas negara yang cermati itu, biarkan rakyat leluasa menikmati perkembangan teknologi. Pokemon Go kan revolusi sosial." (via BeritaSatu)

Luhut Binsar Panjaitan

(Eks. Menko Polhukam)

"Sekarang perkembangan kejahatan itu macam-macam. Permainan Pokemon ini bisa jadi masalah di kemudian hari. Saat ini kita masih amati. Apakah benar bisa digunakan untuk kepentingan lain. Karena ini juga bisa masalah. Kami sangat mewaspadai perkembangan teknologi yang begitu cepat." (via Detik)

KRMT Roy Suryo

("Pakar Telematika")

"Ini sebuah keniscayaan teknologi yang harus disikapi bersama secara bijak dan harus diketahui penggunaanya dengan baik. Tentu ada sisi positif dan negatif game ini, karena seseorang yang hanya fokus memainkannya bahkan dapat mengabaikan lingkungan sekitar. Tidak hanya sampai di situ, penilaian 'lebay' berada di lingkungan yang tidak semestinya, misalnya mengejar Pokemon dalam gedung pemerintah atau tempat ibadah." (via Jitunews)

KH Cholil Nafis

(Ketua Komisi Dakwah MUI)

"Belum menganggap penting memberi fatwa itu (Pokemon GO haram - red). Saya kira kalau terkait adanya fatwa dari berbagai ulama, MUI pusat tidak bisa melarang. Tapi alangkah baiknya menunggu secara resmi dari lembaga seperti MUI pusat." (via Republika)

Helmi Faisal Zaini

(Sekretaris Jenderal PBNU)

"Hukumnya bermain Pokemon GO itu makruh, bahkan bisa haram bila sudah membahayakan dan mengabaikan hal-hal yang prinsip." (via Okezone)

---

karena dapat membahayakan keselamatan pemainnya. Agar terlihat lebih meyakinkan mereka juga meminta komentar dari para pemangku jabatan di negeri ini dan hasilnya malah terlihat sedikit bodoh.

Dari Pokemon GO sebenarnya kita bisa mengetahui bahwa sebenarnya masyarakat Indonesia sedang mengalami darurat nalar atau bahasa mudahnya darurat untuk berpikir panjang dan logis. Orang Indonesia tidak melahap atau mencerna baik-baik informasi yang diberikan. Kebanyakan dari orang kita biasanya menerima dengan mentah suatu informasi yang cenderung menyesatkan karena mereka suka akan hal itu dan mereka meyakini itu benar karena dasar kesukaan itu tadi. Meskipun dari kita memberikan informasi yang benar dan mencerahkan tetap saja orang itu masih mempercayai info yang menyesatkan itu karena mereka sudah terlanjur terhipnotis dengan infonya.

Ada beberapa hal yang menyebabkan cacat nalar ini terjadi dan yang pertama adalah fanatisme. Fanatisme masyarakat Indonesia yang berlebihan akan suatu ajaran terutama agama menjadi penyebab masyarakat Indonesia tidak pernah maju-maju sampai sekarang. Gimana mau maju lha ya wong kena isu agama dan ras sedikit langsung ngamuk sana-sini. Gak percaya? Lihat aja demo anti-Cina dan anti-Yahudi yang sering digaungkan oleh orang yang mengaku pembela agama.

Fanatisme juga bisa mematikan keterbukaan, baik keterbukaan akan informasi baru dan benar bahkan keterbukaan akan lingkungan di sekitarnya. Contoh yang bisa dilihat dari pernyataan "keterbukaan akan informasi baru dan benar" adalah para penghuni media sosial yang biasanya nangkring di kolom komentar fanpage Jonru. Kebanyakan fans fanatik darinya bisanya hanya melihat sisi jelek dari suatu figur yang jelas-jelas sudah berusaha untuk membuat sesuatu lebih baik (atau setidaknya begitu). Ketika ditanya apa sumbangsihnya untuk bangsa ini mereka hanya bisa lantang mengatakan "LIKE DAN SEBARKAN". Itu masih dalam level yang rendah, coba kalau sampai tidak mau terbuka dengan lingkungan sekitar maka bibit bibit terorisme akan tumbuh dalam dirinya karena mempercayai satu hal yang belum tentu benar adanya.

Strata sosial masyarakat Indonesia yang kebanyakan menengah ke bawah juga memicu fanatisme ini. Karena mereka stress dan pusing akan hidupnya, kebanyakan dari mereka memilih untuk mencaci maki pemerintah atau memberikan *hate speech* ke media sosial sebagai bentuk ketidak puasan akan diri sendiri. Mudah-mudahan pembaca sekalian masih diberikan ketabahan untuk tidak melakukan hal tersebut.

Fanatisme sendiri mempunyai akar dan akar ini merupakan permasalahan utama bagi orang Indonesia yaitu "malas membaca" atau lebih spesifiknya lagi "malas mencerna bacaan". Membaca sendiri adalah hal yang esensial dalam hidup manusia, bahkan kata pertama yang turun dalam Al-Qur'an adalah "*Iqra*" alias "Bacalah". Dengan membaca kita bisa mendapat semua informasi yang kita butuhkan mulai dari yang paling berguna sampai paling sampah sekalipun.

Tetapi apakah membaca saja cukup? Tentu tidak. Kalau soal membaca ya hampir semua orang Indonesia saya yakin gak buta huruf kok mau itu aksara latin,

aksara Jawa, aksara Sunda atau aksara lainnya. Mencerna bacaan itu yang orang Indonesia masih kurang.

Alasan paling utamanya adalah tidak meratanya tingkat pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Kita bisa bilang bahwa pendidikan kota besar di Indonesia sudah maju dengan nilai UN yang mentereng, tapi coba kamu melongok ke desa-desa kecil di Indonesia, anak-anak disana sudah sukur bisa baca kalimat "Aku adalah Budi, orang tuaku adalah seorang petani" meskipun mereka sudah masuk kelas 5 SD.

Pendidikan yang tidak merata dan jelek di Indonesia membawa masyarakat Indonesia ke dalam pola pikir yang cenderung "menerima apa adanya" dan pasrah. Mental bangsa kita bukan terpikir untuk membuat sesuatu tetapi baru sampai ke tingkat mengikuti sesuatu. Makanya berita tentang syuting **Ganteng-Ganteng Serigala** selama 2 jam lebih banyak ditonton daripada berita terbaru yang hanya berdurasi 30 menit.

Kehebohan tentang Pokemon GO yang terjadi belakangan ini membuktikan bahwa orang Indonesia masih terpaku dengan hal-hal yang tidak penting dan sepele, sudah begitu hal-hal yang sepele tadi diseriuskan sehingga muncullah *hoax* dan kawan-kawannya. Fenomena Pokemon GO di Indonesia sendiri membuktikan betapa cacatnya nalar orang Indonesia untuk setidaknya berpikir logis dan mencari tahu sumber informasi atau minimal mencari tahu "Pokemon" itu apa di Google. Apalagi di era sekarang dimana internet sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat modern di Indonesia. Saya yakin ketika mengetik "Pokemon" di Google yang keluar adalah "game asli Jepang yang mempunyai kepanjangan Pocket Monster, bukan "aku Yahudi" kok.

Jika mempelajari agama dengan benar dan bebas dari unsur pemanis buatan sudah jelas bahwa ilmu dan *akhlak* akan menaikkan derajat seseorang dibandingkan orang lain. Tapi gimana mau naik derajat kalau misalnya kita masih menghujat sesuatu yang semu dan masih percaya sama info *hoax* dan gak jelas dengan dalih demi keselamatan umat?

Karena sejatinya nalar untuk berpikir jernih dan waras ditentukan juga dari seberapa jauh orang itu membaca dan memahami betul tulisan yang ia baca. Kalau misalnya Anda tidak *butthurt* dan tersinggung membaca tulisan ini, selamat Anda bukan termasuk orang yang masuk dalam kategori cacat nalar. Tetapi jika iya, maka perbanyak membaca yang jelas jelas deh jangan cuman yang *ena ena* ya.

***

Tulisan ini dirangkum berdasarkan serial artikel Pokemon GO dari situs Re:Psycho.

Fenomena Pokemon GO di Indonesia sendiri membuktikan betapa cacatnya nalar orang Indonesia untuk setidaknya berpikir logis dan mencari tahu sumber informasi.

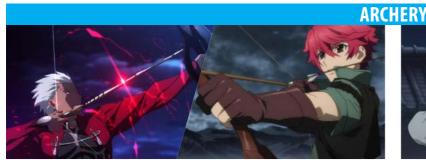
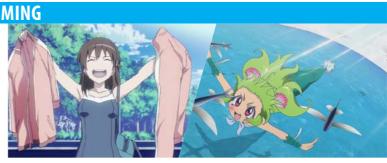
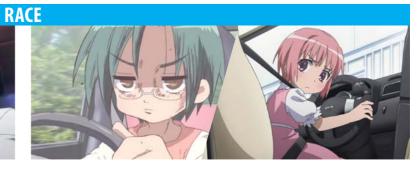
Masih dalam suasana Olimpiade Rio 2016, kali ini Redaksi AMH Magz memilih beberapa karakter anime dan manga yang bisa mewakiliki sejumlah cabang olahraga. Para karakter ini sengaja tidak diberi nama ataupun dari seri yang mana. Mungkin 3/4 karakter di sini dikenal oleh pembaca. Kalau tidak tahu, bisa ditanyakan ke pembaca yang lain. Sayangnya tidak semua cabang olahraga bisa diwakili. Karena kami cuma mengangkut apa yang bisa ditemukan di jalan. Saya jadi ingin lihat DIO jadi kiper sepak bola. Bakalan susah bikin gol karena ZA WARUDO.

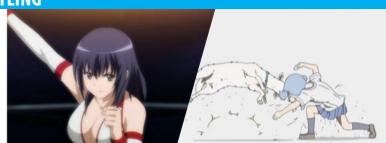
ARCHERY

DIVING

SWIMMING

BADMINTON

RACE

SPRINT

WRESTLING

BASKET BALL

BOXING

EQUESTRIAN

Selamat datang di rubrik Just Asking, dimana kami akan menanyakan pertanyaan iseng dan gak penting kepada para pembaca AMH Magz, tapi tetap menarik untuk diangkat. Untuk volume ini, pertanyaannya adalah:

"Apakah game online pertama kamu?"

Game online mulai masuk ke Indonesia sejak tahun 2000an, saat internet rumahan mulai populer lewat layanan TelkomNet Instan. Seiring berkembangnya infrastruktur internet Indonesia, makin banyak game online muncul dengan genre permainan dan fitur-fitur berbeda. Gambar di samping kanan adalah Nexia Online, game online pertama di Indonesia.

otaku_insider
AMH Magz

Belum ada yg jawab Ragnarok Online? Sedi, generation gap ini membunuhku. Literally MMORPG online yang satu ini memang beneran menjadi raja di masa-masa itu, hampir gak ada gamer 2000-an awal yang gak kenal sama RO, dan gw maen juga karena diajakin temen, jadi ya senang-senang deh walaupun hanya sebentar karena habis itu keracunan PS2 di rumah.

mca_trane
AMH Magz

RF Online. Sebenarnya sejak SD udah tahu RO tapi karena dulu yang main banyaknya anak mahasiswa gw nya juga berasa enggan (tapi ngikutin fandomnya saja diam-diam dengan main versi online, main RBO, terus seneng karena ilustrator utamanya sekarang jadi salah satu mangaka favorit gw.) Yang betulan dimainin pertama kali ya RF Online. Tapi sayangnya ga banyak berkesan soalnya udah main dua mingguan langsung pensiun. Penyakit ini masih terus melekat sampai sekarang main Closers.

Jevon Jeremy

Ragnarok. Memulai dunia online pertama gw karena sejak awal memang gw ga punya komputer online. Bahkan riwayat komputer gw pun saat yg lain pentium 4 dengan os XP, gw masih pentium 1 dengan OS Windows 98. Jadi lucunya gw pernah lupa password gw dan tanya saudara gw di publik "password gw kemarin xxxxx ya?", terus gw dimarahin saudara gw. Gaptek banget.

omega8719
AMH Magz

Saya sebenarnya gamer yang lebih milih offline. Dulu RO adalah game OL yang kali pertama saya kenal. Tertarik untuk main tapi males ke lokasi buat main. Karena pada waktu itu yang namanya koneksi internet termasuk barang mewah kalau pasang sendiri di rumah. Meski akhirnya main juga tapi versi modif yang dipaksain offline. Jadi tiap mau jalanin harus klik batch file yang nantinya mengeksekusi sebuah ghost server dalam komputer sendiri. Rada enak sih bisa nyobain macam-macam item dan skill karena txt yang nyimpan parameter bisa di-edit sendiri.

Game online yang beneran main tuh World of Tank. Ini main karena anime GuP. Sebetulnya setengah terpaksa. Nyari game tank yang offline gak ada yang bagus. Kalaupun ada tanknya biasanya cuma satu dua atau tank modern. WoT ini yang paling plausible karena tank zaman PD II masuk. Cuman community game di manapun kayaknya gak jauh beda kalau online. Tetap saja komentar player yang kadang toxic. Ini saja mainnya sempat rehat satu tahun karena ping-nya bikin ngelus dada.

Draco
Yuri Nakama

GetAmped R, ketika masih polos-polosnya dan gak ngerti kalau identitas asli itu sebaiknya belum dimasukin ke internet terutama gim daring AHAHAHAHA

Corneille Harval Varis

SEAL Online, saat dimana gebetan lo main dan lo pengen punya topik pembicaraan sama dia, ya caranya dengan ikutan main, meski id dllnya dibuatin si gebetan... hasilnya? Tetep tak ternotis.

Riza Nua

Game online pertama ya... Shin Megami Tensei Imagine gara-gara... well, Shin Megami Tensei. Game online dengan tema kental khas SMT dimana player nanti milih mau rute Law atau Chaos. Waktu itu pertama kalinya juga main game online di server luar negri jadi senangnya 2 kali lipat. Ketemu orang asing benar-benar chat pake bahasa Inggris.

Damon Zhanuarista

RF Online... Main gak pernah pass level 40 kalo di LYTO. Males GB, ahahah. Main di private server PoA deh akhirnya sebagai pelarian dulu.

Akbar Primasongko

Online game pertama paling berkesan?? Call of Duty 4 perhaps, salah satu game yang ngenalin ane ke dunia game online sejak jaman SMP kelas 3. Walopun bisa dibilang ane main CoD 4 seringnya secara nge-LAN bareng temen2, tapi beberapa kali juga sering main di server online (biasanya server IDWS).

Tami Riztia Shandy

Rising Force Online. Mungkin karena konsep gamenya unik dengan latar perang 3 bangsa. Playernya juga dulu masih ramah dan banyak yg saling bantu (GB) buat stats ataupun leveling. Selain itu juga ada sistem pemilu buat memilih archon sehingga gbpt pun jadi ajang kampanye.

Candle Light Dinner

Awalnya mau bilang Ragnarok Online, tapi setelah dipikir lagi definisi game online, seharusnya game Igo yang biasa saya mainin di Yahoo sambil chat messenger dulu itu adalah game online pertamaku. Kalo MMORPG, jelas RO lah pahlawanku

Muhammad Dzakiy

Mungkin Gunbound ya, salah satu game online yang ngetren di warnet waktu itu (dan juga gratis). Salah satu yang bikin suka game ini tuh gara-gara gameplaynya mirip Worms, dan mungkin pemainnya masih ramah-ramah gak kayak sekarang dikit2 udah sumpah serapah.

M. Abdillah F. Arhan

Dragonfable. Dulu waktu kisaran tahun 2009an, ini game paling ngetren di sekolah, sampai-sampai pas jam komputer banyak yang main ini game, rata-rata teman yang eksis mainnya sampai level 40++, awalnya heran, game online tapi gabisa multiplayer, jadi milih main CS 2005, tapi semenjak banyak teman main DF, jadi kepikiran main juga, pas udah main, baru tau yang keren dari DG itu ceritanya andaikata sudah lvl++ bisa pindah zona, walau pertarungannya masih kayak Ninja Saga, tetapi semenjak level 28 berhenti main, karena malah akhirnya ngebosenin. Setelah level 28, susah untuk naik lvl dan musuhnya selalu yg itu-itu aja, gada tantangan lain.

Renovian T. Valentine

Gw tau RO... Waktu masih dia nongol di majalah HotGame ada game yang bisa online ketemu orang laen... Dan gw masih ngeden di game console PS 1 dan gw masih SD dan kaga ngerti pula internet itu apa please jangan ngomong gw kudet jaman dolo warnet aja ke itung jari jangankan itu warnet game online aja masih langka. Ketika ketemu gw seneng banget dari situ gw bisa interaksi ma orang dan lucunya lagi gw kenal ma orang itu di game dan baru 10 tahun kemudian ketemu dan rumah gw deket ketika gw pindah rumah wkkwkwkw...

Sylmi Salamun

RO, paling berkesan? Karna gw yang berumur 15 tahun waktu itu di kampung belum ada warnet dan ke kota Makassar itu 3 jam perjalanan, yang kenalin ke gw game online itu sepupu, sekaligus gw jadi kenal internet+warnet. Jadi tiap mau main pasti minta dianter ke Makassar dengan alasan mau ketemu sepupu padahal mah mau main RO, akhirnya pas ada TelkomNet Instan di rumah, gw punya inisiatif copy dari tuh warnet (terakhir kali main di warnet sampai ngemaso 3 jam perjalanan hanya utk copy filenya). Perjuangan gak sampai situ, karna bulan-bulan pertama tagihan telpon membengkak, akhirnya gw diam-diam main tengah malam dan paling bikin deg-degan itu bunyi modemnya, ya semua berakhir setelah di kampung gw ada warnet yg bener (make speedy) dan malah beralih ke Counter Strike.

Alby Aden

Game online pertama aku adalah Everquest. Waktu itu lagi musim maen CS di LAN dan datang segerombolan om-om tiba-tiba datang bawa game ori bentuknya box minta di install. Ngeliat mereka main jadi tertarik trus aku dikasih trial key untuk coba. And damn! That game was hardcore. Gak ada map ingame, ga ada kompas, ga ada pointer. Tapi semua main baik-baik aja walau harus buka-buka peta di kertas.

Gara-gara maen game itu aku jatuh cinta sama RPG western trus jadi langganan Anarchy Online, WOW dan EVE. Efek jeleknya, jadi kurang tertarik maen game RPG asia macam Nexia dan RO yang waktu itu keluar. Too EZ.

Capybarasan
Suramu Kyoudan

Ragnarok Online, game online pertama pas jaman SMP, jaman dimana baru sedikit online game yang ada dan bisa dimainkan di Indonesia. Kesan dari game ini sih macam-macam, berhubung dulu main pas banget sama hypenya, sampai habis banyak buat beli voucher, bikin guild sama gerombolan anak-anak sekolah, jualan paket buff di Payon, sampai kenal private server terus lari ke situ.

Juota Jevelery

GetAmped R. Waktu itu masih Lyto yang pegang. ketika jaman yang namanya "kelahi" masih berkesan keren di dunia cowo, tarung pake skill-skill random dan achievement dengan reward unlockable class hero yang lebih kuat.

Belom lagi ada fitur skin yang bisa bikin tampilan hero sendiri, yang bikin maki ngeweebs aja gemnya. Bayangin aja Ayanami Rei skillnya summon golem.

Dhani Ananditо

Pangya US. Ketemu seorang pemain dari Jepang disana, yang akhirnya jadi teman di MSN dan jadi sahabat belajar bahasa bersama, dia mau belajar bahasa Inggris, gw mau belajar bahasa Jepang. Kurang lebih first encounter sama orang Jepang secara online dan sekarang entahlah nasibnya gimana.

Rafly Nugroho
KAORI Nusantara

Gunbound karena dulu mau main RO ga ngerti pas masih kelas 4 SD jadi ya udah main Gunbound aja terus di jaman itu RO masih bayar juga ga ada duid.

Javier Ferdano

First online game MU online, awalnya iseng iseng main nunggu buka puasa eh

malah keterusan. Farming nonstop sampe buka terus duitnya dijual jualin ke temen biar bisa isi billing lagi, keknya gegara ini game ngebuat gue ada pemikiran cari duit sambil main. Sampe sekarang main DoTA juga item suka di trade sana sini sampe dapat untung.

Rakaputra Paputungan
Doujin Dalam Botol

Ragnarok Online. Seru sih mainnya. Tapi akhirnya dimarahin nyokap gara-gara biayanya mahal (jaman-jaman main masih mesti pakai voucher) sampai dibilang jadi ga ada tabungan keluarga gara-gara warnet. Entah beneran atau hiperbola.

Kamil Taufik

Atlantica. Lagi booming-boomingnya game dari Gemscool di daerahku. Banyak yang main PB tapi nggak terlalu tertarik sama game FPS. Jadinya main Atlantica. Rela-relain pulang dari sekolah langsung ke warnet biar bisa party bareng sama temen sekelas. Pernah telat pulang karena ketagihan main itu game sampai-sampai saya selalu mencari alasan untuk menghindari amarah dari sang emak yang menunggu ku pulang wkwkwkwk

Kangen masa-masa itu. Uang jajan di sisa-sisain buat beli cash untuk beli kostum doang.

Arief Rachman
Lab 21st

Ragnarok Online. Game online pertama yang saia sampai bela-belain gak jajan demi main di warnet, oh, dan saia masih inget hebohnya waktu tahu-tahu RO jadi game pay-to-play, dan voucher pertama yang beredar adalah yagn 65 ribu per bulan.

But seriously, saia sampai dapet temen guild beda pulau yg bela-belain SMS-an janjian kalo mo hunting bareng. Plus, waktu awal build mage gagal, yang bisa mukul musuh pake Mighty Staff dgn damage rata-rata 300-400.

Illumina
Rimawarna

Ragnarok Online. Never made it past 2nd job thought. Too lazy to level, too poor for bot.

Juan Amaris

Game online pertama yg gw sentuh? Tentu saja Ragnarok. Bukan server lokal sini tapinya, nemu yg namanya Q-RO di satu warnet 11 taun lalu, dan cakupannya ternyata internasional sekaligus FREE TO PLAY (kecuali mesti aktivasi ulang account tiap minggu). Gw belum tau klo Q-RO itu nampaknya termasuk kategori "private server". Maennya juga belum terlalu serius sih biarpun sempet baca-baca beberapa guide untuk build tiap job classes.

Tapi klo game online pertama yang bener-bener gw seriusi dan paling berkesan? Elsword, without a doubt. Pertama kali tau tuh waktu dengerin beberapa temen ngomongin game ini. Penasaran, gw coba maenin pas H+3 setelah server sini dirilis resmi akhir 2012 lalu. Asik ternyata. Abis itu sempet liat-liat ke warnet yang ada Els, ketemu temen satu guild yang gw kasih panduan cara nge-combo dgn benar. Sempet nge-gacha juga rada banyak (ice burners). Tapi akhirnya gw jual prime ID gw dan pensiun total sebelum dai-gath AMH 2014 demi beli smartphone yang gw dah pake ampe sekarang ini.

Nana Hanifah
Rimawarna

Seal Online. Waktu SD dikenalkan oleh sepupu laki laki yg sudah SMA. Butuh healer katanya. Kemudian dikenalkan dengan istilah hode (karena sepupu pakai chara cewe). Nggak sengaja ada orang yang kegaet sepupu, mulai lah cat fishing. Pake foto mantannya sepupu biar dia percaya. Kemudian merayu-rayu sampai dibelikan beberapa item. Sepupu sempat bosan jadi aku yg pakai acc dia sampai ikutan bosen. Setelahnya nggak main lama, sekalinya main lagi ternyata masih in relationship dengan dia. Dia mohon mohon ga diputusin karena bentar lagi bakal dapat reward karena lama statusnya. Tapi sepupuku putusin lmao jahat banget sih ya kalau diingat.

Ryanda Maxima

Nexia. Karena waktu itu baru kenal internet. Masih SD kelas 5, nyari game apa yang bagus via Yahoo. Bikin email dan segala macem, tahunya flash game dari situs-situs televisi kartun luar negeri (Cartoon Network), jadi mainnya itu aja. Sampe ketika ngelihat di chatroom di YM (dulu ada chatroom gitu-gitu, tah kenapa yang YM versi 10 keatas udah ga ada) ada yang ngomong Bolehgame dan Nexia, jadi coba download.

Gak lama mainnya, masih ga ngerti, berhenti karena tagihan Telkomnet Instan mahal sekali. Pas masa-masa mulai main warnet, itu game udah terlupakan, jadi ya ga pernah main lagi.

Ayie Muharrizk

RO. Umur 4 SD apa. Waktu masih f2p, itu awal rumah gue dipasang internet (0809894x telkom@instan and that modem sfx tho). Mulai kesana internet rumah terasa lambat dan not worth the price, akhirnya mulai jarang dan cuma main di warnet. Begitu masuk p2p, udah nyisihin uang jajan buat warnet, sampe ngerayu nyokap beli voucher segala, seneng bukan main waktu dihadiahin voucher sama pacar kakak gue. tiap weekend kalo nyokap belanja gue nunggu di warnet. Sampe datanglah DoTO.

DJ Kaz
Galau Jikan FM

Tantra Online. Pas itu jaman jaman Pang-Ya, Lineage, Ragnarok, Ran, Gunbound sama GetAmped. Kuat main karena tema ceritanya yang buat gw kolosal kayak game online China plus ada temennya. Malah temen yg gw ajakin main yang jago, gw mah casual player. Also, build niche stat chara.

Elisa Nichols

GetAmped R. Pertamanya gara2 terkesima ada yang pake skin Darkrai. Terus nyoba-nyoba bikin skin sampe jadi skinner Getamped gara-gara ada temen sewarnet yang jadi skinner ternama. Ketagihan bikin skin sampe main gamenya jadi cupu alias sering kena poin Culun sama Damai berturut-turut. GETAMPED KERAS BOZ

Falah Alifandi

Ragnarok. Waktu itu diajakin temen main tuh game waktu SMP kelas 1 akhirnya sempet ketagihan walaupun 3 bulan kemudian gak main lagi karena diancem emak gak dikasih uang jajan.

Edward Dasti Gontha

Audition Ayodance. Waktu SD kelas 5 inget banget, ngekor sepupu ke warnet tertarik liat Ayodance dan minta dibuatin ID (dan nama ID nya sendiri sampe sekarang masih dipake buat IGN game). Starting off as a girl (idk why, lol), starting song waktu itu masih inget banget, lagunya Paul Van Dyk yang Let Go, main bareng sepupu. Yang berakhir jajanin char pake tabungan duit harian dan mulai berjalan di path hode sampe dibeliin rambut sama face sama couple in-game waktu itu.

Reei Ren

Luna Online, game jaman SMA. Mainnya bareng kakak sama temennya. Cewe sendiri, sampe di guild juga dianggap spesies langka dikira hode. Paling tahan begadang saat itu, char cacad gamau tau langsung ngulang dari awal. Sampai benar benar kecanduan ampe pake cash buat beli acc dll. Tapi semenjak ada hacker dan sebangsa nya jadi sama sekali tidak tertarik dan berhenti. Beberapa kali mencoba versi lain Luna, tapi tetap beda.

Dan itu game yg paling berkesan karna memang game online pertama, ketemunya juga secara tidak sengaja dan saya sendiri yang ngeracunin kakak-kakak biar ikutan main, kepincut gara gara karakternya yang imut.

Reza Rizky Bayasut

Gw pertama kali itu maen Ragnarok Online. Bener bener first timer tanpa tau gw ngapain awalnya. Tapi semakin waktu berputar dan berlalu akhirnya gw ragequit.

Honestly though, makin lama gw jadi makin ngerti betapa detilnya dunia Rune-Midgard. Dari mulai yang namanya story orang orangnya sampe lokasi "bersejarah" seantero Rune-Midgard. Dan itulah lahir nama "riatta" sebagai akun hode gue.

Handaru Yudhistira

Teknisnya, game pertama yg gw register adalah RO alias Ragnarok Online. Teknisnya.

Jadi, dulu ketika gw masih practically buta internet (SD kelas 4-5), gw menemukan Gunbound dari temen-temen sekelas, dan segera sepulang sekolah gw ngacir ke warnet dekat rumah untuk main game itu. What? Apa itu "Register ID?" Ngeliat anak SD gembrot kebingungan di biliknya, operator warnet di kala itu pun kasian dan nyamperin gw. Sayangnya gw lupa percakapan persisnya kayak gimana, tapi gw inget gw bikin request yg bener-bener vague: "Pengen main game online".

So, dibikininlah ID Ragnarok Online sama operator warnetnya. Terus mas nya bilang, "udah dek, ini ID sama passwordnya". Sebuah contoh kasus jelek tentang keamanan identitas online, khususnya dibikinin ID sekaligus passwordnya. Jangan ditiru. What did the dumb kid that was myself did, then? Tentu aja gw buka Gunbound, masukin ID dan password yg dikasih mas-masnya dan, surprise surprise, ga bisa masuk. Dan gw nyoba masukin ID dan password yg bener untuk game yg salah sampe sisa billing gw abis.

Fast forward ke beberapa bulan berikutnya, akhirnya gw punya ID Gunbound setelah diajarin cara bikinnya sama temen gw, and I swear I was the happiest little bastard playing the game.

Terus, gimana dengan RO nya? Well. Sejak hari itu, gw ga pernah pengen repot nyoba main RO--well fair enough, waktu itu RO masih berbasis subscription, belum free-to-play kayak sekarang--tapi yah gitu. Never touched RO, and once I had the interest I found the game too complicated anyway.

Egatamma Nugraha

Point Blank. Karena itu salah satu game online yang cukup gua tekuni, tapi sebelum itu gua maen PW sama RF tapi cuman beberapa jam karena gua kurang suka MMORPG (Maklum waktu jaman itu gua masih SD)

Untuk PB sendiri juga sebetulnya gak cukup gua tekuni karena gua cuman berhasil ngeluarin total 50 ribu doang buat voucher, tapi berkat PB gua jadi tau yang namanya kehidupan warnet, dapet temen, haha hihi sama temen, bisa bebas ngeluarin kata kata kasar bahkan ngerokok makannya waktu SMP itu gua lebih milih maen PB di warnet ketimbang maen dirumah ya untuk mencari kebersamaan bersama temen temen.

Hasilnya, gua sekarang kalo maen CS:GO ogah bener solo, minimal harus ngajak at least 1 temen lah. Berkat PB saya jadi tahu bahwa game online itu seru ketika dimainkan bersama orang yang kita kenal, tertawa bareng, marah bareng dan susah bareng.

Muhammad Raihan Iqbal

Kalo main secara LAN disebut online, game pertama yang gw mainin pas online itu Counter Strike. Pertama kalinya gw main ke warnet bareng temen-temen gw sepulang sekolah cuma buat main tembak-tembakan yang gw sendiri aja masih cupu maininnya. Tapi kalo game online yang bener-bener lewat internet, Ragnarok Online game pertama gw. Gw penasaran dari dulu sama icon Ragnarok yang selalu ada di tiap warnet yang gw kunjungi, akhirnya gw beranikan diri ngeklik itu icon di salah satu warnet. Alhasil gw bingung dan gak ngerti harus ngapain, untungnya penjaga warnet tau gw kebingungan dan ngasih tau gimana caranya gw buat register dan mainnya. Gw masih inget Morroc kota spawn pertama gw. Habis itu gw kasih tau temen-temen gw main dan banyak yang ikutan, lucunya temen-temen gw selalu lebih jago ketimbang gw wkwkkwkw. Jaman itu juga jaman RO masih make voucher. 8 jam, 7 hari, sebulan. Banyak banget yang ngoleksi voucher-vouchernya wkwkkw

Firdaus Ashiddiqi Noor

RF Online. sebelumnya udah kenal sama yang namanya RO (walau cuma sebentar), berawal dari ngeliat temen tetangga yang sok asik main pas lagi War time. Jadi ikut-ikutan asal main walau masih first time gak ngerti apa-apa wkwk, dan latar belakang 3 negara bikin game ini jadi first loved MMORPG game sih menurut gua. Sampe-sampe kalo main warnet lupa waktu karena keasikan diajarin temen cara mainnya dan masih ramah GB wkwk.

blaccbear
Rimawarna

Game pertama yg dimaenin, tentu Ragnarok Online. Tapi buat game pertama yg di"tekuni", ECO.

Main Ragnarok itu ga sampe 3 jam di warnet langsung udahan soalnya masih bocah juga waktu itu. Pas waktu itu ECO baru rilis di Indo taun 2009an kaya nya, dan baru main 2010 ketika udah punya komputer yang ngangkat buat maininnya. surprisingly fun, player nya ramah ramah. dan juga ECO ini menyandang titel "#1 Anime MMORPG in Japan".

Valian Masdani

RF Online. Dulu waktu gua masih kelas 5 SD beli majalah game, entah apa tapi kalo gak salah HotGame, gua ngeliat ada game online yang keliatannya seru, pas gua liat ternyata namanya RF Online. Abis itu langsung gua cari warnet dan kebetulan ada temen satu sekolah gua yang lagi main itu game, gua langsung nanyain cara main gamenya dan akhirnya gua bisa main game itu walau ga lama banget karena warnetnya kemahalan lol

Masatommi Mohammad

Nexia. Char bugil pake kutang, nyasar ke hutan, lalu mati didepak kuda. Truly best online gaming experience.

Ageng Anggoro

Dizzel Online... Njir, gara" kesengsem game TPS browser "Shadowgun:Deadzone" jadi sering maen (meski ga intens)...

Agung Ukar Bratakusumah

Nexia: Kingdom of the Winds. Waktu masuk gamenya itu ketika awal milenia, tidak seperti sekarang dimana internet dapat dengan mudah di akses dan murah. ketika itu kalau tidak mencari internet cafe yang bisa nge-game. kamu terpaksa curi instal di komputer kampus/bimbel buat bisa maen. Sedangkan kalo masang internet di rumah pake modem telepon, prosedur nya ribet musti ada tanda tangan ortu dan lain-lain (yang kemungkinan ditolak sama ortu karena pulsa telepon bisa bengkak).

Nexia merupakan game online pertama indonesia, CMIIW. dan sama seperti generasi MMORPG berikutnya RO, sangat adiktif. Walau dibanding dengan grafik-grafik game sekarang, terlihat sangat jadul, tapi bagi generasi gua, dulu itu nexia merupakan game yang "worth it, even if you have to ditch your class at campus"

Ray Armanto

RF Online. Waktu SD udah tau keberadaan Ragnarok Online, pertama kali main di warnet itu waktu SMP dan diajakinnya main RF. Di mana saat itu yg pertama bikin gw tertarik sama gamenya adalah design Cora hero, tapi race yg pertama dan paling lama gw mainin malah Accretia, karena temen-temen gw pada mainnya di Polaris. Sampai sekarang kadang gw masih iseng cari private server kalo mau main lagi, cuma buat ngejelajah map level tinggi. Gw suka universenya, worldnya, lorenya.

Animu adaptation when. Hell, I might write the novel/comic adaptation myself.

Barhan
Rimawarna

Nexia Online. Dulu pernah baca ulasannya di Gamestation atau HotGame, terus penasaran nyoba. Mainnya pakai modem Telkomnet Instan 080989999 (lagunya masih nempel di otak) cuma main versi gratisnya alias gak nyanpe level tinggi. Menghabiskan waktu grinding kenari(?) buat dijual ke pemain lain.

Ramadhan Putra

Well, saya baru maen game online karena Lost Saga sih cuman nonton tapi lama-kelamaan banyak yang ngajakin maen.

Ihsan Rabbani

Game online pertama gue kalau gak salah Gunbound. Dulu waktu SMP diajak temen main RF, tapi guenya kaga ngerti. Pas niat mau balik, liat ada yg main Gunbound dan gue tanya itu game apa dan gk jadi pulang buat nyoba. Dan akhirnya kepincut apa Gunbound, ditambah lagi demen-demennya main game artillery strategy macam Worms. Tapi sayang cuma bertahan gk sampai setahun mainnya karena gk kuat bayar billing inet (sejam 2500 dan sehari ongkos cuma dikasih 5000).

Makasih Gunbound sudah menemani hari-hariku dan membuatku dimarahi ibu karena pulangnya kesorean.

Fingki Sentosa

Ayodance sejak 2008. Dari dulu emang suka rhythm game. Terus pas pertama kali ke warnet dicobain semua game online nya dan ternyata gak nyaman main MMORPG tapi main Ayodance rasanya suka aja. Sampai 2011 masih sering main gim ini, sudah merasakan berbagai pahit-manis 'real life' yang paling dasar, cinta.

Tmothy Andrew

Game Online pertama gw? Sesuai dengan kebanyakan orang, gw mainnya Ragnarok Online. Pas gw SD kelas 4 (?) Gw cuman main 8 sesi (2 bulan) setelah itu berhenti dan main di private server atau balik lagi LAN party main CS sama sepupu gw.

Kalau yang beneran gw tekuni sih, Gunbound dan Xian. Gw seneng Xian

karena economy based game, dan gunbound karena... seru aja.

Rendy Andrian Yahya

GetAmped R. Pertama kalinya kenal warnet sepenuhnya, pas jaman SMP, bahkan yang paling terkesan kalau gw boleh bilang, karena warnetnya jauh dari rumah gw dan terkadang pas abis pulang sekolah suka pengen maen disini terus. Puncaknya pas hari Jum'at abis gw ekskul dimana gw sering pulang telat karena asik-asiknya maen GAR. Still, gw nggak terlalu jago pas saat itu...

Sayang sih gw udah nggak maen Game online lagi sekarang. Rada males soalnya.

Adhitya Daniel
Nyasuverse

Game online yang pertama saya coba waktu itu Nexia. Tapi game online yang pertama kali terasa sangat akrab bahkan bersama orang asing yang sangat kebetulan sekali ikut main di kursi sebelah adalah Counter Strike.

Caesar Esaputra Sutrisna

Karena entah kenapa lebih ke-eksposnya sama internet luar daripada internet dalem, Neopets. Koneksi di rumah ada tapi ya, buat main game jaman dulu susah ngedapetin gimana cara nginstallnya berhubung gak main ke warnet. Jadi mainnya yang browser-based kaya Neopets.

Teka-teki silang ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz, cukup text saja. Jawaban sesuai dengan urutan pertanyaan dibawah. Jangan lupa username dan nomor ID. Batas waktu 2 minggu setelah terbit. Keterangan lebih lengkap bisa dibaca pada AMH Magz vol 23. Oleh karena itu mulai saat ini seringlah mengecek karena siapa tahu terbit mendadak.

Mendatar

6. Anime tentang mecha kepolisian.

8. Salah satu produk Autodesk.

9. Proyek anime dengan dana Kickstarter.

10. Salah satu sub unit Aquors.

12. Cap segel dari kebudayaan China.

14. Kesenian boneka dari China.

16. Studio animasi CG dari Amerika.

Menurun

1. Mangaka Konobi.

2. Tank yang dikomandani Alice.

3. Penghuni Yuragi-sou.

4. Penulis naskah Ano Natsu de Matteru.

5. Mecha 5 singa.

7. Game favorit Aoba.

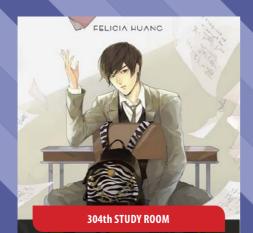
11. Mecha dipiloti space vampire.

13. Salah satu pulau utama Jepang.

15. Desa terisolir pada Mayoiga.

3x3 Rekomendasi

KLIK GAMBAR UNTUK MENUJU HALAMAN WEBSITE TERKAIT

304th STUDY ROOM

Selama 40 hari, Desyca, siswi pemalas tapi super hoki, menjalani karantina pra-OSN Fisika bareng cowok-cowok ganteng dari SMA elit di Ruang Belajar Nomor 304.

MY PRE-WEDDING

Nyaris tidak saling kenal, tiba-tiba dilamar? Gimana Adelia nggak kaget begitu Adimas muncul dan memintanya jadi istri! Ngobrol saja hampir tidak pernah.

GHOSTY'S COMICS

Asam manis perkhilafan dan cerita lainnya, Bergabunglah bersama Jaret, Emon, Sultan, dan teman-teman lainnya dalam menghadapi suka dan duka dunia perhobian!

SUPER SANTAI

Kelompok pahlawan super dengan kearifan lokal. Siap membasmi bumi dari serangan kelompok alien jahat G.I.A.T!

EGGNOID

Hidup Ran yang kesepian jadi lebih berwarna akibat kehadiran Eggy. Cowok ganteng ini keluar dari telur misterius yang muncul di kamar Ran.

CREEP

Kumpulan cerita horror yang akan merayapi mimpimu.

TAHILALATS

Cerita random tentang masyarakat kekinian.

OJEK STORY

Tidak hanya mengantar penumpangnya, tukang ojek ini ikut menghantarkan berbagai kisah yang dibawa penumpangnya. Kadang sedih, kadang bahagia.

FLAWLESS

Sarah, si cewek tangguh tidak sengaja bertemu Elios pemuda tunanetra seusianya. Elios begitu misterius, bikin Sarah penasaran. Apakah Sarah jatuh cinta?